2'99€

200 JUEGOS COMENTADOS | TODO POKéMON | 500 TRUCOS
REVISTA OFICIAL: GAMECUBE | GB ADVANCE | GB COLOR





¡ALUCINANTE REGALO!
¡CALENDARIO GIGANTE DE POKéMON Y FINAL FANTASY!

GUÍA DE COMPRAS
Los mejores juegos para GameCube, Game Boy Color y GB Advance

TRUCOS, CLAVES Y SECRETOS PARA LLEGAR AL FINAL
GUÍA COMPLETA DE STAR WARS REBEL STRIKE

¡Así es la aventura más esperada del año!
¡VUELVE FINAL FANTASY!

LOS MEJORES DE 2003
PARTICIPA Y GANA MOGOLLÓN DE JUEGOS

¿HAS VISTO LO ÚLTIMO PARA TU GAME BOY ADVANCE?
MEDAL OF HONOR
NEED FOR SPEED
BUSCANDO A NEMO

Nº 135
FEB.







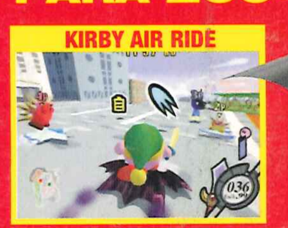
¡ALUVIÓN DE NOVEDADES DE CUBE PARA 2004!



POKéMON CHANNEL


007 TODO O NADA


SONIC HEROES


KIRBY AIR RIDE




MOVILFACE
TODOS LOS SERVICIOS PARA TU MÓVIL

Recuerda!, todo lo que buscas esta en el 7667
o llamando al 806.588.672, tu eliges!

Compatible con: NOKIA - SAMSUNG - ERICSSON - SIEMENS - MOTOROLA - SONYERICSSON - ALCATEL - PHILIPS - SAGEM

TOP EXITOS

1. Zanarkand — DANCE/TECHNO — 966512
2. The Legend Of Zelda — VIDEOJUEGO — 967095
3. Flying Free — DANCE/TECHNO — 966214
4. Bola De Dragón — TELEVISION — 966503
5. 2 Fast 2 Furious — CINE — 967120
6. El Último Mohicano — CINE — 965956
7. Scorpia — DANCE/TECHNO — 966541
8. Radical — DANCE/TECHNO — 966270
9. El Exorcista (Tubular Bells) — CINE — 965574
10. Lethal Industry — DANCE/TECHNO — 966306

TONOS

PÍDELOS ASÍ DE FÁCIL:

A Por SMS (mensaje):
Envía TONO196 y la referencia al 7667.
Ejemplo: TONO196 966512

B Por TELÉFONO:
Llama al 806.588.672, marca la referencia y tu número de móvil.

EXITOS TOP 40 (■ = NOVEDAD)

967374	Mi Corazón - POP NACIONAL
967414	Aunque No Te Pueda Ver - POP NACIONAL
967407	Tequila - POP NACIONAL
967446	Latido Urbano - POP NACIONAL
967386	En Tu Cruz Me Clavaste - OT1
967385	Me Against The Music - POP INTERNAC.
967476	One More Chance - POP INTERNACIONAL
967351	Rosas - POP NACIONAL
967401	Slow - POP INTERNACIONAL
967406	Bad Day - POP INTERNACIONAL

POP/ROCK NACIONAL

966246	Jesucristo García - ROCK
967379	Tengo Que Enamorarte - POP
967479	Terciopelo - POP
967478	Inevitable - POP
967477	Veneno - POP
967353	La Costa Del Silencio - ROCK
967467	En Tu Ventana - POP
966302	Molinos De Viento - ROCK
967454	Me Pica Un Huevo - ROCK
966838	La Madre De José - POP
967425	Olvídate De Mí - POP
967314	Tanto La Quería - POP
967433	Devuélveme El Aire - POP
967093	Son De Amores - POP
967276	Down - RAP
967427	Y Nada Volverá A Ser Lo Mismo
967238	No Es Lo Mismo - POP
967423	Soldadito Marinero - POP
967376	La Esencia De Tu Voz - OT1
967140	Papi Chulo - POP
965658	Mayonesa - POP
967418	Una Noche Loca - POP
967211	Rosa Y Espinas - POP
967415	La Chiqui Big Band - POP
967287	Caprichosa - POP

POP/ROCK INTERNACIONAL

967391	Baby Boy - POP
967465	Turntable - POP
966637	Bring Me To Life - ROCK
967480	Rainmaker - ROCK
967428	My Inmortal - ROCK
967364	Where Is The Love? - POP
967473	Girls On Film - POP
967469	Shut Up - POP
966757	In Da Club - RAP

VIDEOJUEGOS

966407	Crash Bandicoot
965530	Super Mario Bros.
967466	Need For Speed Underground
967321	Mortal Kombat

OTROS

966650	Ni Más Ni Menos - RUMBA
967483	Ay, Qué Dolor - RUMBA
967484	Dame Veneno - RUMBA
965570	Paquito El Chocolatero - FEST.
967412	Sevillanas De Triana
965077	Tengo Una Vaca Lechera
965679	Valencia
965069	La Cucaracha - POPULAR
965027	Bolero

CINE/TELEVISION

965566	Eres Un Cabrón Hijo Puta - TV
967378	El Último Mohicano (final) - CINE
967267	Yo El Vaquilla - CINE
967482	Un, Dos, Tres - TV
965939	Terminator - CINE
967347	S.W.A.T. (Hombres De Harrelson)
965002	Misión Imposible - CINE
967439	Anuncio Coca Cola Despido - TV
967116	Curro Jiménez - TV
966536	Shin Chan (estribillo) - TV
967209	1 Más 1 Son 7 (Los Serrano) - TV
966840	Embrujadas (How Soon...?) - TV
966264	La Muerte Tenía Un Precio - CINE

HIMNOS

966700	La Internacional Comunista
966273	Centenario Real Madrid
965007	Himno Nacional De España
967362	Himno Nacional U.S.A.
967485	Eusko Gudariak (Himno De Euskadi)
965063	Real Madrid
966793	Centenario Atlético Madrid
966827	Himno De La II República
965638	A Las Barricadas
967288	El Novio De La Muerte (estrib.)

DANCE/TECHNO

966174	Groove 2.0
967424	Magica Europa
965865	Infected
967399	When I Sleep (X-Que vol.8)
966370	Himno De Masía
966036	Anglia
967481	Amor Elettronico
967365	Giulia
967402	Dos Gardenias
967270	Flying Free V.2
967475	Mysterious Times
967474	Australia
966558	Look At Me Now
967449	E-Samba
967451	Loneliness
966570	Libertine
967472	Days Go By
967471	Home
967387	Traffic
967431	All The People In The World
967444	Rainbow
966300	Diabólica
967470	Destination Unknown
967319	Shake It
967416	Children Of The Demon

BUSCADOR

¡AHORA PUEDES PEDIR CUALQUIER TONO, IMAGEN Ó LOGO SIN SABER LA REFERENCIA Y EN CUALQUIER MOMENTO!
¿COMO FUNCIONA?

- **TONOS**: Para pedir cualquier canción por SMS envía TONO196 NOMBRE-CANCION al 7667 o TONO196 INTERPRETE.
  Ejemplos: TONO196 ZANARKAND - TONO196 THE LEGEND OF ZELDA - TONO196 BOLA DE DRAGON - TONO196 FLYING FREE
- **IMAGENES**: Envía simplemente IMAGEN196 y la categoría o texto al 7667 y te enviaremos la mejor.
  Ejemplos: IMAGEN196 SHIN CHAN - IMAGEN196 CALAVERA - IMAGEN196 MATRIX - IMAGEN196 ALIEN - IMAGEN196 XXX
- **LOGOS**: Envía simplemente LOGO196 y la categoría o texto al 7667 y te enviaremos el mejor.
  Ejemplos: LOGO196 NO FEAR - LOGO196 MARIHUANA - LOGO196 OJOS - LOGO196 AMOR - LOGO196 TATUAJE - LOGO196 SEXO

MILOGO

NOKIA - ALCATEL - SONYERICSSON SAMSUNG - SIEMENS - ERICSSON

TIPOS DE LETRA: 103, 112, 101, 106, 104, 108
ICONOS: 307, 301, 320, 318, 311, 304, 316, 302, 326

Se original y crea tu propio Logo!!

INSTRUCCIONES
1. Piensa en un TEXTO.
2. Elige un TIPO DE LETRA.
2. Elige un ICONO (si quieres).
3. Envía MILOGO196 TEXTO REF. LETRA REF. ICONO al 7667.

En un instante lo tendrás!

Por ejemplo, si escribes: MILOGO196 Miguel 104 311 y lo envías al 7667. Recibes este logo



TOP IMAGENES

NOKIA - ALCATEL - SONYERICSSON - SAMSUNG - SIEMENS - ERICSSON

PÍDELOS ASÍ DE FÁCIL:

A Por SMS (mensaje):
Envía IMAGEN196 y la referencia al 7667. Ejemplo: IMAGEN196 964910

B Por TELÉFONO:
Llama al 806.588.672, marca la referencia y tu número de móvil.

964922	964932	964966	964269	964098
+18 964910	963254	963703	+18 964822	964384
963846	+18 964761	+18 965165	965008	965055

965320	965317	965316	965319	965315	965313	965312	965311	965310
965202	964921	964800	964394	963880	965097	965174	963799	963908
964719	964404	965309	965308	964789	963700	965314	964664	964721
965303	965302	963841	964695	965306	965305	964243	965223	965304
964647	964099	965300	965299	965013	965222	965283	965291	963746
965298	965289	965068	965009	965287	965282	965183	964660	965280
965140	+18 965166	964252	964720	+18 963761	965041	963963	964623	965025
965189	+18 964639	965015	964556	964291	965016	964138	964984	964866
965216	965153	965007	+18 965164	964442	964444	965219	965218	964959
964545	965038	965057	964287	964788	965188	965279	965277	965276
965273	965270	965269	965275	965274	965268	965266	965260	965258

MIPOSTAL

NOKIA - ALCATEL - SONYERICSSON SAMSUNG - SIEMENS - ERICSSON

IMAGENES



1027	1001	1004
1003	1006	1007
1018	1019	1020
1012	1015	1016
1010	1025	1008
1017	1005	1024

¡Crea tus propias IMAGENES y SALVAPANTALLAS!

INSTRUCCIONES
1. Elige una IMAGEN.
2. Piensa en un TEXTO.
3. Envía MIPOSTAL196 REF. IMAGEN y TU TEXTO al 7667

En un instante lo tendrás!

Por ejemplo, si escribes: MIPOSTAL196 1020 SERGIO Y LAURA y lo envías al 7667. Recibes esto↗

Tonos Polifonicos

1. Zanarkand — Categoría: DANCE/TECHNO — Ref: 6512
2. The Legend Of Zelda — Categoría: VIDEOJUEGO — Ref: 7095
3. Flying Free — Categoría: DANCE/TECHNO — Ref: 6214

Pídelo por SMS Envía POLI196 y la referencia al 7667. Ejemplo: POLI196 6512

CINE Y TELEVISIÓN
6503 Bola De Dragón
5956 Último Mohicano 1
7120 2 Fast 2 Furious
5574 El Exorcista
5566 Eres Un Cabrón HP
7378 Último Mohicano 2
7267 Yo El Vaquilla

VIDEOJUEGOS
6407 Crash Bandicoot
5530 Super Mario Bros.
7321 Mortal Kombat

POP/ROCK NACIONAL
7379 Tengo Que Enam...
7353 La Costa Del Silen.

DANCE/TECHNO
6541 Scorpia
6270 Radical
6306 Lethal Industry
6174 Groove 2.0
5865 Infected

HIMNOS
6700 La Internacional
5007 Himno De España

Debes tener configurado tu móvil para WAP

Tonos polifónicos válidos para: NOKIA (6100, 7250I, 3510I, 7210, 3650, 3300, 6800, 5100, 6650, 6610 y 7650), MOTOROLA (T720I y C350), PANASONIC (GD 87), SAGEM (MYX5m y MYX6), SAMSUNG (S300 y V200), SIEMENS (A55, C55, M55 y S55) y SONYERICSSON (P800 y T610).

Relación Ref./Autores de las canciones:
6214: Escudero Gonzalez; 6503: Salesses, Azoulay; 7120: Bridges Christopher Brian, Mc Masters Keith; 5956: Trevor Jones; 5574: Mike Oldfield; 7374: Oliver Reynes Juan Carlos, Ortega Egea Eduardo, Planas Basurto Guillermo, Morell Orlandis Miguel; 7414: Martinez De Ubago Rodriguez Alejandro, Gomez Gomez Jesus Nicolas; 7376: Pors Niels Rayet, Schmidt (dk) Thomas, Waermo Samuel Per, Windfeld Thomas, Campoy Boada Jordi; 7407: Quijano Ahijado Manuel ; 7386: Nicolas Fernandez Bruno, Ponferrada Rodriguez Francisco Javier, Luque Guillermo William Enrique ; 7385: Stewart Christopher, Nash Terius Youngdell, Magnet Penelope, Nkhereanye Thabiso, Spears Britney, Jorgenson Gary Bryan; 7353: Txus, Frank, Jose, Mohamed, Kiskilla, Fernando, Sergio; 7351: Fuentes Ibarz Alvaro, Garde Fernandez Haritz, San Martin Beldarrain Xabier, Benegas Urabayen Pablo, Montero Saldias Amaya; 6246: Iniesta Ojea Roberto; 7379: Manuel Ruiz Queco; 7467: Lucas González Gómez; 6302: Txus, Frank, Jose, Mohamed, Kiskilla, Fernando, Sergio; 7314: Lucas González Gómez; 7093: Lucas González Gómez; 7423: Cabrales Mato Adolfo; 5658: Jasa, Britos, Cáceres; 7418: Muñoz Sanchez Ramon Octavio ; 7415: Garcia Abad Alejandro Antonio; 7287: Mogica Gomez Juan Miguel; 7391: Henriques Sean, Knowles Beyonce Gisselle, Storch Scott Spencer, Waller Rob, Carter Shawn C ; 7364: Curtis James, Pajon George, Timberlake Justin R, Fratantuno Michael J III, Board Printz, Pineda Allan Apll, Adams William, Gomez Jaime; 6757: Young, Elizondo, Jackson; 5530: Silvestri Alan; 7484: Salazar Salazar Enrique; 5570: G. Pascual Falcó, Selles Roig Mario; 5077: Garcia Morcillo; 5679: Padilla, Prada; 5069: Popular; 5027: Maurice Ravel; 5566: South Park R. Parker; 7378: Jones Trevor Alfred Charles; 7267: Jimenez Muñoz Juan Antonio, Jimenez Borja Julio; 5939: Brad Fielder; 5002: Lalo Schifrin, Markowitz; 6840: Marr, Morrisey; 6264: Morricone; 5007: Bartolome Perez Casa; 7362: Dominio Popular; 5063: Amor, Garcia, Villena; 6827: Juan Ignacio Cuadrado Bueno; 5638: Anonimo; 7288: Costa Casals (es 1) Juan, Prado Duque Fidel; 6174: Perez Garcia, Ortiz Alons; 7424: Granata A, Cellai Gianluca; 5865: Bart Claessen; 6036: Verkuylen, Kuijten; 7365: Togni (it 1) Giovanni, Morra Guido; 7387: Dj Tiesto ; 7319: Cowart Steven Lee, Cabrera Albert

JUEGOS VIDEOCONSOLAS
LOS MEJORES TRUCOS

Ya puedes consultar fácilmente los mejores trucos por SMS. Cada vez que envías: TRUCO196 NOMBRE-CONSOLA NOMBRE-JUEGO al 7667 te enviamos un nuevo truco: Como tener vida infinita, munición ilimitada, acceder a todos los niveles, etc...

Envía al 7667 por ejemplo:
TRUCO196 PS2 DMC2
TRUCO196 XBOX STEEL BATTALION
TRUCO196 PSX FIFA2003
TRUCO196 GAMECUBE RESIDENT EVIL

RESIDENT EVIL · DMC2 (Devil May Cry 2) · FIFA 2003 · STEEL BATALION

SALAS DE CHAT

Conoce un montón de gente nueva en nuestras salas de chat.
Hay salas de chat para todos los gustos como por ejemplo: Ligar con Chicos, Ligar con Chicas, Amistad, Imaginarium, Deportes, etc. etc. etc.

Para entrar envía ahora CHAT196 al 7667

Para ver todas las opciones envía CHAT196 ?

PIROPOS

Envía simplemente PIROPO196 al 7667 y seduce con los mejores piropos que existen en la tierra!. Prueba también diferentes categorías: DISTANCIA, GRACIOSO, FEA,...

Ejemplo: PIROPO196 GRACIOSO



CHISTES

Aburrido? Nunca te acuerdas de un buen chiste en el momento oportuno?
Envía CHISTE196 al 7667 y al instante puedes reirte con tus amigos/as.
Prueba también las categorías: FEMINISTA, LEPE, MACHISTA,...
Ejemplo: CHISTE196 LEPE

LICENCIA: SGAERMV&M/503/04/8014



SUMARIO Nº 135 | FEBRERO 2004



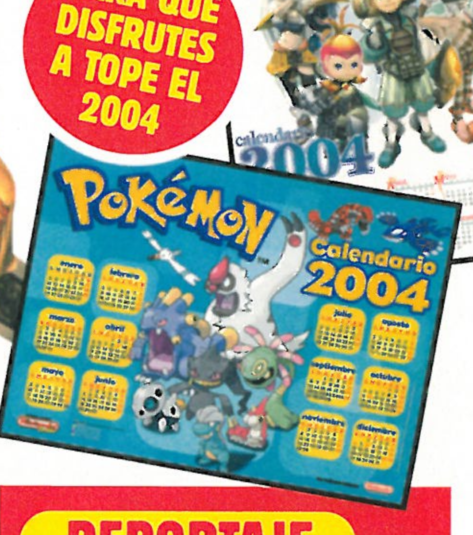
PORTADA

¡¡Sumérgete en el nuevo **FINAL FANTASY CRYSTAL CHRONICLES** y ALUCINA!!

Qué mejor para empezar el año que una bomba como ésta. ¡¡TODOS ATENTOS, LLEGA EL MEJOR ROL DEL MUNDO!!

PÁGINA 20

PARA QUE DISFRUTES A TOPE EL 2004



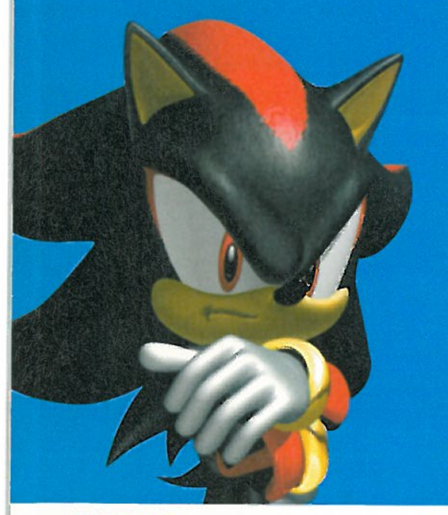
GANA UNA GBA FIRMADA POR MIYA pág. 71

PREVIEW

Llega **SONIC HEROES...** ¡y viene A TODA VELOCIDAD!!

Sí, muy rápido pero nosotros lo hemos cazado. ¡BÚSCALO!

PÁGINA 26



GUÍA

REBEL STRIKE paso a paso, con todas las claves y trucos

Guía completa de uno de los juegos más impactantes para GameCube. ¡HAY QUE LEERLO!

PÁGINA 60



REPORTAJE

Participa, **ELIGE A LOS MEJORES DE 2003** y llévate muchos premios

Decide con tu voto cuáles han sido los mejores juegos de 2003

PÁGINA 14

CONCURSO BANJO KAZOOIE pág. 77



NOVEDADES

No veas lo bien que se le da el Quidditch a **HARRY POTTER**

Mira qué juegazos de Game Boy Advance han salido este mes. Son la bomba.

PÁGINA 48

CÓDIGO P.E.G.I. DE CLASIFICACIÓN















Si tu sueño es **controlar el tiempo,** hazlo realidad.

¡EL PRÍNCIPE DE MODA ESTARÁ EN GAMECUBE!

Atentos a uno de los acontecimientos del año. Se llama «Prince of Persia» y llegará a GameCube en marzo, para gozo de los aventureros exigentes.

El 2004 va a ser **un año genial para los usuarios de GameCube.** Estas páginas están llenas de sorprendentes novedades para primavera, aunque ninguna como la que ahora traemos aquí. «Prince of Persia» ha alcanzado un **merecido prestigio** para otras consolas, y que ahora **Ubisoft** anuncie su llegada a GameCube, nos llena de gozo. Además nuestra consola es perfecta para explotar este tipo de juegos, con **acción, plataformas, aventura y mucha magia.**

En «Prince of Persia» todo os va a impresionar. Empezando por el héroe, que va a ser una **mezcla de acróbata, espadachín, modelo y experto aventurero.** La gama de movimientos que manejará es una de las claves del juego, porque sin escalar, rebotar por las paredes o liarse a espadazos, no avanzaría nada de nada. Así es, el **palacio** donde se desarrollará la acción, que por cierto es de un **tamaño gigantesco,** os exigirá **resolver innumerables puzzles.** Y para todos tendremos que **interactuar con los escenarios,** descubriendo cada vez nuevas posibilidades de movimientos. Bueno, parece algo lioso pero cuando os planteéis frente a los **hipnóticos decorados,** sacados de un cuento de las Mil y una Noches, sabréis de qué hablamos. Sobre todo cuando os parezca que es imposible seguir adelante, pero que un milagroso salto de pared a pared, unido a una escalada, os sacan de allí. Y ya sabéis, cuando os equivoquéis, **se podrá dar marcha atrás.** El tiempo estará en nuestras manos en este juego. Podremos ralentizar, detener o retroceder el tiempo, como en un vídeo, y **corregir nuestros errores.** Pero esta será sólo una de las grandes sorpresas que nos aguardan en «Prince of Persia».



Controla el tiempo. *Con la daga mágica, podremos retroceder en el tiempo. Pero su poder no será ilimitado, así que tendremos que eliminar enemigos para recargarlo.*

¡MARIO HA SIDO INMORTALIZADO!

¡¡El fontanero ya tiene su figura en el Museo de cera de Hollywood!!

Si Brad Pitt la tiene y Marilyn también, ¿por qué no nuestro colega Mario? Dicho y hecho. Mario ya cuenta con su espacio entre las estrellas del museo de cera, y con todo merecimiento. **¿Conocéis algún personaje que haya aparecido en 67 videojuegos?** Pues nosotros sí, Mario. ¿Y que haya tenido el suficiente éxito como para que esos juegos hayan **superado los 190 millones de unidades vendidas?** No, no hay otro más que Mario. **Nadie en el firmamento de los videojuegos brilla con tanta fuerza.** Había que inmortalizarlo, y qué menos que en el museo de las estrellas de Hollywood. Felicidades, Mariete.

BÚSCAME LA LÁMPARA, GENIO

«Aladdin» se estrenará en GB Advance en marzo, palabra de Capcom.

Jaffar quiere tener la lámpara mágica como sea, y ha engañado a Aladdin para que la robe de la Cueva de las Maravillas. **Aladdin es un tipo muy habilidoso.** Además de saltar cualquier plataforma, arrojar objetos y escalar cuerdas, también "pilotará" una alfombra voladora. Así que no le costará mucho coger la lámpara. Pero, ¿sabrá que Jaffar le engaña?, ¿se resistirá el genio a ser atrapado? Estas dudas las podréis resolver en cuanto conectéis este plataformas a GBA. Capcom lo **ha versionado desde el original de SNES**, y ha "clavado" gráficos y ambientación. Estará listo en **marzo.**



Plataformas y acción con toque aventurero. Eso es lo que nos espera en «Aladdin».



Aladdin es un tipo habilidoso, pero eso no significa que se pase los jefes a la primera

El héroe que viene. *Es fuerte, atlético, ágil, hábil con la espada. Así es el protagonista de «Prince of Persia» y con él vamos a descubrir un nuevo mundo de acción, puzzles y plataformas.*

Conectados. *Bueno es saber que esta versión será compatible con la de GB Advance. Jugando desde la portátil conseguiremos interesantes extras y muchas ventajas.*

¡Cómo pelea! *Un hechizo ha convertido en zombies a los habitantes del palacio. Nuestro objetivo será "limpiarlo" a base de espadazos.*

En forma. *La agilidad será una de las claves del Príncipe. Casi a cada momento del juego tendrá que exhibir su mejor forma, tanto a la hora de saltar como a la de luchar.*

MIRAD LAS PRIMERAS PANTALLAS DEL NUEVO JUEGO DE HARRY POTTER

¡«Harry Potter y el Prisionero de Azkaban» estará listo en GameCube y GBA en mayo!

Potter, Ron y Hermione van a afrontar la aventura más peligrosa de sus vidas. El mago **Sirius Black, un tipo muy peligroso, se ha escapado de la prisión de Azkaban** y se cree que merodea por Hogwarts. Los implacables Dementores, los guardias de la prisión -seres que roban el alma de la gente- amenazan con instalarse en la escuela, pero serán Harry y sus amigos quienes resuelvan el misterio. Sí, porque esta vez **los tres compartirán el protagonismo**. Podremos controlar a cualquiera de ellos, e intercambiarlos cuando la situación lo requiera. Pero no será la única novedad: conoceremos a nuevos personajes y criaturas (como el hipogrifo); manejaremos ítems geniales como el Mapa del Merodeador; y participaremos en **multitud de retos para dos jugadores.** Será en mayo, chicos.



Todos a una. *En esta nueva aventura podremos controlar a Ron, Harry o Hermione cada vez que lo necesitemos.*



¡¡PREPARA LOS PALOS, QUE JUGAMOS ESTE VERANO!!

«Mario Golf: Toadstool Tour» llegará en junio a GameCube.

Parece que el fontanero tiene demasiadas cosas que hacer en Nintendo y lo más probable es que finalmente sea en junio cuando nos deje probar su "excelencia golfística". Encontraremos **16 héroes clásicos de Nintendo,** cada uno con sus pros y sus contras en cuanto a fuerza, precisión, etc., dispuestos a mostrarnos sus mejores golpes en los campos de golf más alucinantes nunca vistos. Lugares como un arenoso desierto, una frondosa selva, un archipiélago de pequeños islotes, unas pedregosas ruinas, **el castillo de Peach** o la fortaleza de Bowser serán los, si se pueden llamar así, "campos" de «Mario Golf». En fin, que para jugar al golf, tendremos que esperar sin dar palo.



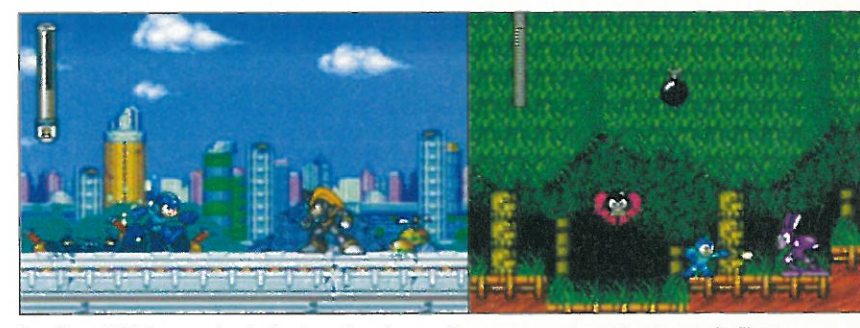
Con conectividad. *Los personajes que creemos en la versión «Mario Golf» de GBA podrán pasarse al juego de Cube.*

Mario, el "golferas". *Será el personaje que dé título al juego, pero también veremos a Luigi, Daisy, Wario, Luigi, Waluigi, Boo, Donkey, Peach, Yoshi...*

¡ALUCINANTE, DIEZ JUEGOS DE MEGAMAN EN UN SOLO DVD!

«Megaman Anniversary» incluirá además dos juegos de estreno para GameCube.

Se llama **«Megaman Anniversary Collection».** Lo tendremos en GameCube esta primavera. Incluirá todos los juegos de Megaman del 1 al 8, y para que no todo sea vivir del recuerdo, estrenará dos novedades: **«Megaman the Power Battle» y «Megaman 2 the Power Fighters».** Junto a los juegos, habrá un montón de extras: vídeos del anime, metraje de los primeros anuncios en la tele del héroe, las diferentes bandas sonoras... Esto por lo que toca a GameCube. Porque en Game Boy Advance también tendremos recopilación: **«Megaman Mania»**, con cinco clásicos diseñados para la Game Boy blanco y negro, y una colección de bocetos originales para repasar las andanzas de este megahéroe.



Los fans del héroe azul estarán de enhorabuena. Se preparan dos colecciones de flipar, una para GameCube y otra para GBA, con todos los clásicos Megaman y dos estrenos.

DECIDE QUIÉN ES EL MEJOR LUCHADOR CON «SONIC BATTLE»

¡La fiebre Sonic no va a parar: este año jugaremos con «Sonic Advance 3»!

Ha llegado el momento de ver quién manda en el universo Sonic. Si es Tails, Knuckles, el propio Sonic, o Robotnik.... Para decidirlo, Sonic Team ha creado algo parecido a lo que ya hizo Nintendo con «Smash Bros»: convocar un **torneo de lucha.** A la cita han acudido **8 héroes que van a utilizar sus mejores golpes** para lucirse en la pantalla de la portátil. Los **combates serán en 3D,** lo que aumentará las posibilidades de acción, y como además podremos configurar los ataques de nuestro luchador, habrá que echar mano de la **estrategia.**

Si **conectáis cuatro GBA,** podréis participar en una espectacular pelea por equipos y utilizar ataques cooperativos y combos exclusivos del multijugador.

Para que no paréis de alucinar con Sonic, THQ y SEGA han anunciado que habrá **«Sonic Advance 3» en otoño.** ¡Viva la Sonicmanía!





Los combates serán muy movidos. Cada personaje desplegará su mejor gama de ataques y golpes.

NINTENDATA

10.000.000

¡Es la cifra de Game Boy Advance que hay en este momento en Europa! A principios de diciembre, Nintendo anunciaba el lanzamiento de su GBA número diez millones en nuestro continente. ¡Una pasada! La portátil va viento en popa, por supuesto también en España. Aquí, según los datos que manejamos, a final de marzo habrá aproximadamente 1.800.000 GB Advance en nuestras casitas.

5.700.000 GAMECUBE se habían vendido en Estados Unidos hasta noviembre de 2003.

Pokémon Colosseum superó los **230.000** juegos vendidos en Japón en sólo 9 días.

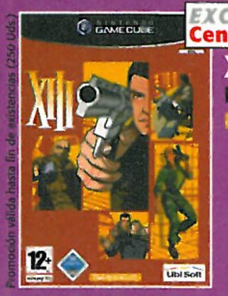
PRECIO MÍNIMO GARANTIZADO

SI LO ENCUENTRAS MÁS BARATO TE DEVOLVEMOS LA DIFERENCIA

Se excluyen los precios de venta por web o por correo. El precio a igualar debe ser de un establecimiento de la misma localidad, debe tener stock y ser un producto nuevo.



JUEGOS CON REGALO EXCLUSIVO



Promoción válida hasta fin de existencias (250 Uds.)



EXCLUSIVA CentroMAIL

XIII
LLÉVATE UN EXCLUSIVO CÓMIC



Promoción válida hasta fin de existencias (1.000 Uds.)



EXCLUSIVA CentroMAIL

MARIO KART DOUBLE DASH
LLÉVATE UN CUADERNO EXCLUSIVO GRATIS

LOS MEJORES PACKS



Promoción válida hasta fin de existencias (1.000 Uds.)

EXCLUSIVA CentroMAIL — AHORA 19€

GAME CUBE + STAR WARS: ROGUE SQUADRON REBEL STRIKE. + DISCO EXTRA DE EDICIÓN LIMITADA CON 4 JUEGOS DE ZELDA + DEMO — **139.95 €**

GAME CUBE + DISCO EXTRA DE EDICIÓN LIMITADA CON 4 JUEGOS DE ZELDA+ DEMO — **99 €**

AHORA 19€ — EXCLUSIVA CentroMAIL

GAME CUBE + MARIO KART DOUBLE DASH + CUADERNO + DISCO EXTRA DE EDICIÓN LIMITADA CON 4 JUEGOS DE ZELDA + DEMO — **149.95 €**

Promoción válida hasta fin de existencias (1.000 Uds.)

PRECIOS ESPECIALES



DIE HARD VENDETTA — 14.95 €



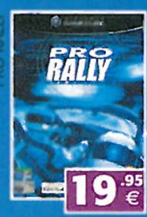
MX SUPERFLY — 17.95 €



WWF WRESTLEMANIA X8 — 17.95 €



DARK SUMMIT — 17.95 €



PRO RALLY — 19.95 €



WORM BLAST — 19.95 €



MICROMACHINES — 19.95 €



NHL HITZ 2003 — 19.95 €



SPY HUNTER — 19.95 €



GODZILLA DOMINATION — 19.95 €



M.I.B. II: ALIEN ESCAPE — 19.95 €



SUPER MONKEY BALL — 19.95 €



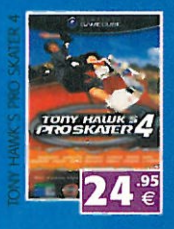
VIRTUA STRIKER 3 — 19.95 €



MAT HOFFMAN PRO BMX 2 — 19.95 €



BLOOD OMEN II — 24.95 €



TONY HAWK'S PRO SKATER 4 — 24.95 €

PRECIOS ESPECIALES



POKEMON PLATA — 9.95 €



DEMON DRIVER — 14.95 €



INTERN. KARATE PLUS — 14.95 €



STADIUM GAMES — 14.95 €



SUPER DODGE BALL — 14.95 €



SUPER DROPZONE — 14.95 €



THE SUM OF ALL FEARS — 14.95 €

WORLD TENNIS STARS — 14.95 €

BATTLEBOTS — 19.95 €

DROOPY TENNIS — 19.95 €

IRIDION 3D 2 — 19.95 €



LOST VIKINGS — 19.95 €



MONSTER FORCE — 19.95 €



MOTO RACER ADVANCE — 19.95 €



QUIERES SER MILLONARIO — 19.95 €



THE MUMMY — 19.95 €



BRUCE LEE — 24.95 €



ROCK N' ROLL RACING — 24.95 €

GAME BOY ADVANCE SP



+ POKEMON PLATA DE REGALO

EXCLUSIVA CentroMAIL

SUPER PRECIO

4 EN 1 MULTIPACK — 19.95 €

BATERÍA — 11.95 €

LUPA — 8.95 €

LUPA CON LUZ — 8.95 €

BOLSA DE VIAJE — 8.95 €

CABLE LINK 2 JUGAD. — 5.95 €

ESTUCHE JUEGOS — 5.95 €

NUEVAS TIENDAS

ZARAGOZA Gran Casa C.C. Gran Casa, C/ María Zambrano, 35

MADRID Xanadú C.C. Xanadú, Ctra. Extremadura, Km 23,5

A CORUÑA A Coruña C/ Donantes de Sangre, 1 ©981 143 111 **Ferrol** C.C. Odeón. Pol. Ind. A Gándara. ©981 386 480 **Santiago de Compostela** C.C. Área Central, ©981 575 512 • **ÁLAVA Vitoria-Gasteiz** C/ Adriano VI, 4 ©945 134 149 • **ALICANTE Alicante** • C.C. Gran Vía, Local B-12. Av. Gran Vía s/n ©965 246 951 - C.C. Puerta de Alicante, L. B-48 ©965 114 186 **Elche** C.C. Aljup. Local B-75 C/ Jacarilla s/n ©966 675 373• C/ Cristóbal Sanz, 29 ©965 467 959 **Torrevieja** C/ Fotógrafos Darblade, 13 ©965 709 984 • **ALMERÍA Almería** Av. de La Estación, 14 ©950 260 643 • **El Ejido** C.C. El Copo. Local 106 +107 ©950 480 230• **ASTURIAS Gijón** C.C. Los Fresnos, L. B-63 ©985 151 242 **Oviedo** C.C. Los Prados, L. 12 ©985 119 994 • **ÁVILA Ávila** C.C. El Bulevar. Av. Juan Carlos I, s/n ©920 219 108 • **BALEARES Palma de Mallorca** • C.C. Porto Pi-Centro - Av. I. Gabriel Roca, 54 ©971 405 573 • C/ Bolsería, 10 ©971 727 663 **Ibiza** C/ Vía Púnica, 5 ©971 399 101 **Inca** C/ Pelaires, 10 ©971 883 140 • **BARCELONA Barcelona** • C.C. Glories. Av. Diagonal, 280 ©934 860 064 • C.C. La Maquinista. C/ Ciutat Asunció, s/n ©933 608 174 • C/ Pau Claris, 97 ©934 126 310 • C/ Sants, 17 ©932 966 923 • C.C. Diagonal Mar. L. 3660-3670 ©933 560 880 **Badalona** • C/ Soledad, 12 ©934 644 697 • C.C. Montigalá. C/ Olof Palme, s/n ©934 656 876 **Barberá del Vallés** C.C. Baricentro. A-18. Sor. 2 ©937 192 097 **Hospitalet** C.C. Gran Vía 2. L11. Av. Gran Vía, 75-79 ©932 590 229 **Manresa** • C/ Alcalde Armengou, 18 ©938 730 838 • C.C. Carrefour ©938 730 838 **Mataró** • C/ San Cristofor, 13 ©937 960 716 • C.C. Mataró Park. C/ Estrasburg, 5 ©937 586 781 • **BURGOS Burgos** C.C. La Plata, L. 7. Av. Castilla y León ©947 222 717 • **CÁCERES Cáceres** Av. Virgen de Guadalupe,18 ©927 626 365 • **CÁDIZ San Fernando** C.C. Bahía Sur. L. C-17/18 ©956 592 528 • **CASTELLÓN Castellón** Av. Rey Don Jaime, 43 ©964 340 053 • **CIUDAD REAL Ciudad Real** C.C. El Parque-Eroski ©926 227 354 • **CÓRDOBA Córdoba** C/ Zoco Córdoba, Av. J. M. Martorell, s/n ©957 468 076 • C.C. La Sierra. C/ Poeta E. Prados, s/n ©957 273 331 • **CUENCA Cuenca** C.C. El Mirador. Av. Mediterráneo s/n L. 60 ©969 225 031 • **GIRONA Girona** C/ Emili Grahit, 65 ©972 224 729 **Figueres** C/ Morería, 10 ©972 675 256 • **GRANADA Granada** C/ Recogidas, 39 ©958 266 954 **Motril** C/ Nueva, 44. Edif. Radiovisión ©958 600 434 • **GUIPUZCOA San Sebastián** Av. Isabel II, 23 ©943 445 660 - **Irún** C/ Luis Mariano, 7 ©943 635 293 • **HUELVA Huelva** C/ Tres de Agosto, 4 ©959 253 630 • **JAÉN Jaén** Pasaje Maza, 7 ©953 258 210 • **LA RIOJA Logroño** Av. Doctor Múgica, 6 ©941 207 833 • **LAS PALMAS DE GRAN CANARIA Las Palmas** • C.C. La Ballena, L. 1.5.2 ©928 418 218 • Pº de Chil, 309 ©928 265 040 • C.C. 7 Palmas, L. 208 ©928 419 948 • C.C. El Muelle ©928 265 416 **Fuerteventura** C.C. Atlántico. ©928 160 072 **Lanzarote-Arrecife** C/ Coronel I. Valls de la Torre, 3 ©928 817 701 **Vecindario** C.C. Atlántico, L. 29, Planta Alta ©928 792 850 • **LEÓN León** Av. República Argentina, 25 ©987 219 084 • **MADRID Madrid** • C/ Preciados, 34 ©917 011 480 • Pº Santa María de la Cabeza, 1 ©915 278 225 • C.C. La Vaguada. L. T-038 ©913 782 222 • C.C. Las Rosas, L. A-13. Av. Guadalajara, s/n ©917 758 882 **Alcalá de Henares** C/ Mayor, 58 ©918 802 692 **Alcobendas** C/ Ramón Fernández Guisasola, 26 ©916 520 387 **Alcorcón** C.C. 3 Aguas (Carlos III),L. 158 ©916 194 424 **Getafe** C/ Madrid, 27 Posterior ©916 813 538 **Las Rozas** C.C. Burgocentro II, L. 25 ©916 374 703 **Móstoles** Av. de Portugal, 8 ©916 171 115 **Pozuelo** Ctra. Húmera, 87 Portal 11, L. 5 ©917 990 165 **Torrejón de Ardoz** C.C. Parque Corredor, L. 53 ©916 562 411 **Villalba** C.C. Planetocio. Av. Juan Carlos I, 46 ©918 492 379 • **MÁLAGA Málaga** C/ Almansa, 14 ©952 615 292 **Fuengirola** Av. Jesús Santos Rein, 4 ©952 463 800 **Vélez-Málaga** C.C. El Ingenio. L- B-45. ©952 541 178 • **MURCIA Murcia** C/ Pasos de Santiago, s/n ©968 294 704 **Cartagena** C/ Alameda de S. Antón, 20 ©968 321 340 • **NAVARRA Pamplona** C/ Pintor Asarta, 7 ©948 271 806 • **PALENCIA Palencia** C.C. Las Huertas. Av. Madrid, 37 ©979 730 464 • **PONTEVEDRA Pontevedra** C.C. Vialia, L. 6. C/ Calvo Sotelo, s/n ©986 853 624 **Vigo** C/ Elduayen, 8 ©986 432 682 **Vigo** C.C. O Troncal, Travesia de Vigo s/n ©986 270 626• **SALAMANCA Salamanca** C/ Toro, 84 ©923 261 681 • **SANTA CRUZ DE TENERIFE Santa Cruz Tenerife** C/ Ramón y Cajal, 62 ©922 293 083 **Tenerife** C.C. Meridiano. C/ Aurea Díaz Flores s/n. ©922 204 350• **SEVILLA Sevilla** • C.C. Los Arcos. L B-4. Av. Andalucía, s/n ©954 675 223 • C.C. Pza. Armas. L C-38. Pza. Legión, s/n ©954 915 604 • **TARRAGONA Tarragona** Av. Catalunya, 8 ©977 252 945 - **TOLEDO Toledo** C.C. Zoco Europa, L. 20 - C/ Viena, 2 ©925 285 035 • **VALENCIA Valencia** • C/ Pintor Benedito, 5 ©963 804 237 C.C. El Saler, L. 32A - C/ El Saler, 16 ©963 339 619 **Aldaia** C.C. Bonaire, L. B-352 Ctra. N-III Km. 345 ©961 920 002 **Torrent** C/ Vicente Blasco Ibáñez, 4 bajo Izda ©961 566 665 • **VALLADOLID Valladolid** C.C. Avenida - Pº Zorrilla, 54-56 ©983 221 828 • **VIZCAYA Bilbao** Pza. Arriquibar, 4 ©944 103 473 **Barakaldo** C.C. Max Center. Bº. Kareaga, s/n loc.A-21 ©944 970 220 • **ZARAGOZA Zaragoza** C/ Cádiz, 14 ©976 218 271 **Zaragoza** C.C. Augusta. Av. de Navarra, 180 ©976 312 988.

pedidos por teléfono 902 17 18 19
pedidos por internet www.centromail.es

Servicio a domicilio — SEUR

Si no encuentras lo que buscas, llámanos. Seguro que lo tenemos.

Promociones no acumulables a otras ofertas o descuentos. Precios válidos y vigentes del 15 de enero al 15 de febrero.
Impuestos incluidos

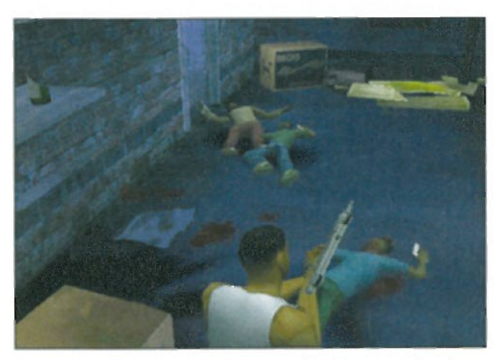
¡¡UNA DE ACCIÓN DE PELÍCULA!!

Will Smith y Martin Lawrence harán de chicos malos en «Dos policías rebeldes 2».

Os presentamos el juego oficial de la película de Will Smith y Martin Lawrence, la de los polis rebeldes. Será un **arcade de acción total,** que ha diseñado **Empire** para nuestra **GameCube,** y que incluirá muchas cositas interesantes. Por ejemplo, **jugar con los dos protagonistas.** Con Mike (Will Smith) cuando haga falta un tipo duro que se encargue de volar todo por los aires sin ninguna contemplación; y con Marcus (Lawrence) cuando lo que se necesite sea investigación y sigilo. En todo caso el juego **combinará niveles de vista subjetiva con otros en tercera persona.** Eso a lo largo de **15 stages** en los que podremos desenvolvernos a la perfección con un potente arsenal y nuestra **agilidad de reflejos.** Además habrá una especie de **contador de acciones, que nos identificará como policía perfecto o como chico malo.** Decide cuál de los dos quieres ser en cuanto el juego esté disponible, más o menos a mediados de febrero, de la mano de Virgin Play.



Will Smith será el poli "broncas", el que todo lo zanje a base de disparos y destrozando los escenarios.



Si habéis visto la película, ya tenéis algo ganado. Las misiones seguirán fielmente su desarrollo.

¡¡SÓLO FALTAN DOS MESES PARA JUGAR CON SNAKE!!

El nuevo «Metal Gear Solid» se estrena en Japón en marzo.

El **presidente del equipo de desarrollo de Silicon Knights, Denis Dyack,** ha confirmado que «MGS: Twin Snakes», versión exclusiva para GC, estará a la venta en Japón en marzo. ¿Que a qué es debido el retraso? Pues según Dyack, "a que **quieren hacer un juego realmente especial".** Gracias, Denis. «MGS» se encuentra en las últimas fases de "testeo" y por lo que hemos podido saber, se ha **incrementado notablemente la velocidad del juego** desde las versiones previas, y se están incluyendo multitud de extras que nos van a alucinar. ¡¡Queremos jugarlo ya!!



Las últimas imágenes de «MGS» de GC que hemos visto, nos han dejado un inmejorable sabor de boca. ¡Va a ser una aventura impresionante!

EL PLAN DE LANZAMIENTOS

Avance de las fechas en que llegarán los juegos más esperados...

GameCube

Urban Freestyle Soccer – Acclaim	**22 enero**
Rogue Ops – Empire	**4 febrero**
Dos Policías Rebeldes 2 –Empire	13 febrero
Micro Mayhem –Jaleco	16 febrero
Barbarian – Avalon	23 febrero
Pitfall: the Lost Expedition –Activision	23 febrero
Sphinx & the Cursed Mummy –THQ	23 febrero
Sonic Heroes – Sega	Febrero
Puyo Pop Fever – Sega	Febrero
Kirby Air Ride –Nintendo	**4 marzo**
Final Fantasy Crystal Chronicles –Nintendo	4 marzo
Tak & the Power of Juju – THQ	15 marzo
MTX Mototrax –Activision	22 marzo
Hitman: Contracts –Eidos	marzo
Pokémon Channel –Nintendo	marzo/abril

Game Boy Advance

Top Gun – Avalon	**23 enero**
Barbarian – Avalon	**23 febrero**
Pitfall: the Lost Expedition –Activision	23 febrero
Robo Cod –Play it	febrero
Sonic Battle – THQ	**1 marzo**
Robocop – Avalon	5 marzo
Sabrewulf – THQ	15 marzo
Tak & the Power of Juju – THQ	15 marzo
Dragon Ball Z Taiketsu – Atari	marzo
Cat in the Hat – Universal	marzo
Sword of Mana –Nintendo	marzo
Metroid Zero Mission –Nintendo	abril

GOKU QUIERE SER EL REY DE GBA

Sí, sí, porque se preparan dos nuevos juegos de «Dragon Ball Z» para la portátil.

El próximo «Dragon Ball» de GBA irá de lucha. Tendrá **16 luchadores** que se enfrentarán a bolazos de energía desde una vista **lateral. «Dragon Ball Z Taiketsu»** pondrá en pantalla **personajes enormes y muy bien animados.** Lo lanzará Atari a lo largo de **marzo.**

Un poco más adelante, **Banpresto** lanzará un nuevo DB también en plan lucha, pero más original. Se **enfrentarán equipos de tres contra tres,** y podremos intercambiar nuestros luchadores cuando queramos. Será para después del verano.



Los 16 luchadores de Taiketsu han sido elegidos de entre todas las sagas de Dragon Ball.



Videojuegos

Nuevo sistema de clasificación por edades de los videojuegos

www.pegi.info

Calificación por edades

Cada videojuego será clasificado dentro de uno de los cinco **niveles de edad disponibles**, siendo indicado con uno de los siguientes marcadores de edad en el frontal y trasera del mismo.

Indicadores de edad para mayores de:







Pictogramas informativos

Cada videojuego, excepto aquellos clasificados 3+, mostrará además uno o más pictogramas de contenidos en la parte trasera, **indicando las razones principales por las que ha sido dada la clasificación de edad**.


Violencia


Sexo o Desnudez



Miedo


Drogas



Lenguaje Soez

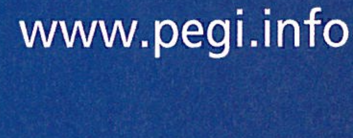

Discriminación

El descriptor de miedo será utilizado con mayor frecuencia en los 7+ para indicar que el juego puede asustar a niños pequeños

¿Dónde mirar?

En la parte inferior del frontal del videojuego, encontramos un indicador PEGI que nos muestra la edad recomendada con la que se clasifica el producto. En la trasera, además encontraremos un pictograma que nos indica las características concretas por las que se clasifica el producto dentro de una determinada edad.





Una elección de total confianza







aDeSe

ASOCIACIÓN ESPAÑOLA DE DISTRIBUIDORES Y EDITORES DE SOFTWARE DE ENTRETENIMIENTO

www.adese.es

Pikachu y tú vais a ver la **tele** más **divertida** de Cube

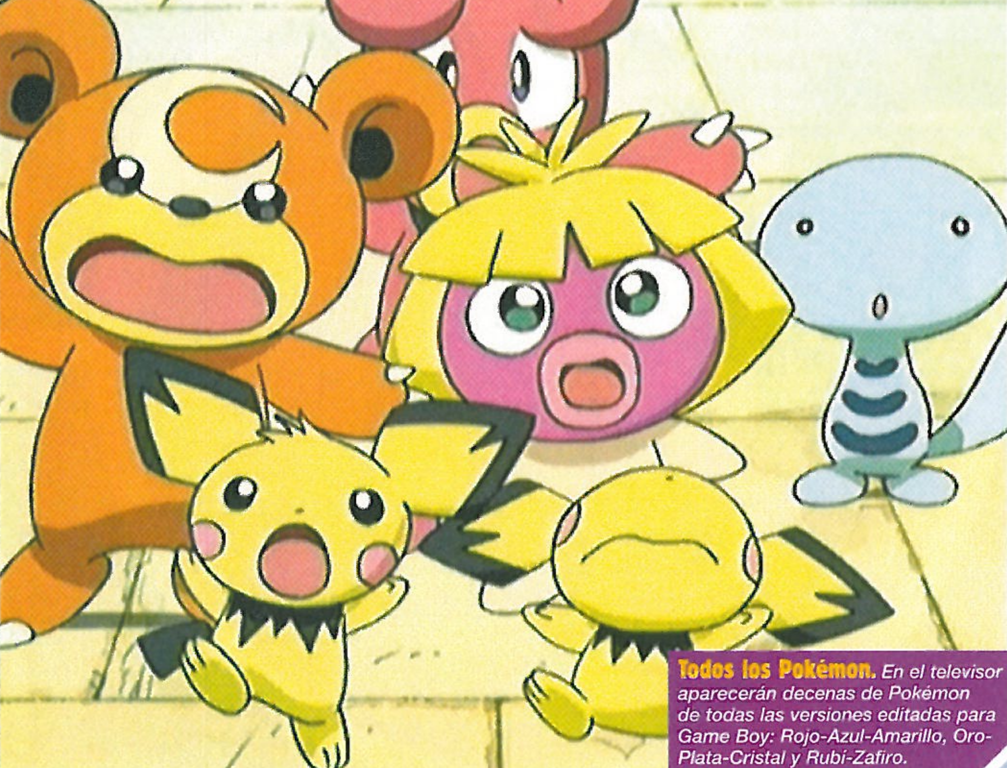
» GAMECUBE
» MARZO-ABRIL
» NINTENDO
» COMUNICACIÓN

POKéMON CHANNEL

En el mundo Pokémon se va a crear un nuevo canal de televisión y tú vas a ser el primero en poder verlo. Bueno, tú, y un Pikachu salvaje que, nada más comenzar el juego, se colará en tu habitación para ver el Pokémon Channel contigo. Además de sentarte al lado del bicho y visionar los divertidísimos programas con voces en castellano (oirás a los mismos actores de doblaje de la serie de TV), podrás comprar objetos para decorar tu habitación, salir con Pikachu para conocer más Pokémon, pintar tus propios dibujos... ¡Pokémon 100%!



Pikachu. *Será, junto contigo, el protagonista de la acción. Deberás fijarte en sus gestos (como ése de mala uva) y comportamiento, para poder avanzar en el juego.*



Todos los Pokémon. *En el televisor aparecerán decenas de Pokémon de todas las versiones editadas para Game Boy: Rojo-Azul-Amarillo, Oro-Plata-Cristal y Rubí-Zafiro.*



Entrevistas. *Meowth será quien, micrófono en mano, haga las preguntas a decenas de Pokémon salvajes que mostrarán su ingenio en las respuestas.*



Pokémon Mini. *Entre las opciones de acción estará la de echar unas partiditas a diferentes cartuchos de la diminuta Pokémon mini, la única consola "todo Pokémon".*



¡Psyduck, venga, despiertaaa! Se podrá cambiar de canal en cualquier momento, pero a veces daremos con "fallos" como que ¡el presentador se ha dormidooo!

Un cortometraje nunca visto. Lo protagonizarán los "Pichu Bros." y... ¡mira!, a Pikachu también le emocionará verlo en exclusiva, en tu televisor, y... sólo en GameCube.

¡«POKéMON CHANNEL» VA A HACER REALIDAD LOS SUEÑOS DE CUALQUIER POKeMANIACO!

Cuídalo bien, o... El Pikachu del que cuidaremos será bastante exigente. Si no le hacemos caso, lo mismo se lía a correr por la habitación, ¡o a patear cojines!

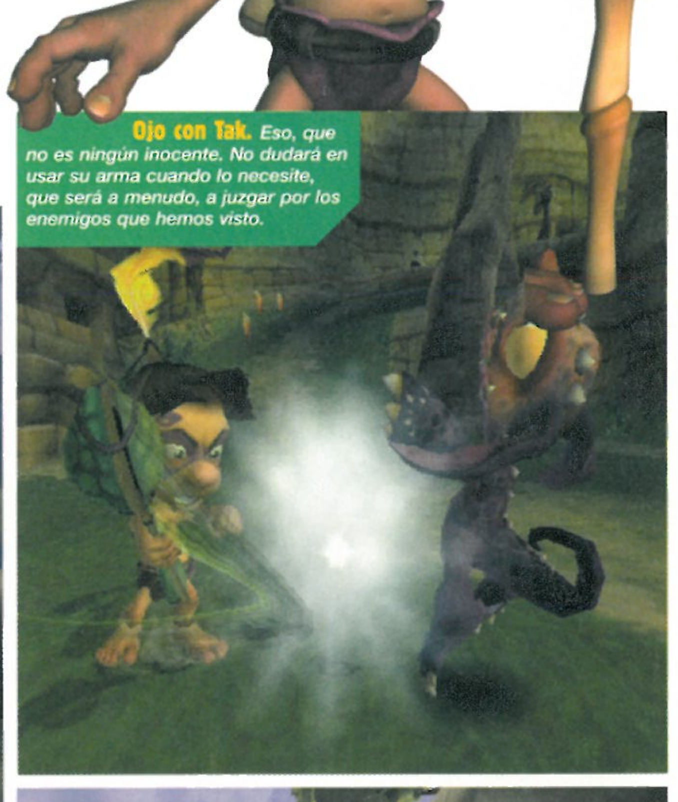
Smoochum. El Pokémon más atractivo de Oro y Plata será quien presente "Shape-Up": una simpática sesión de aerobic que Pikachu seguirá diariamente, el muy pillo.



»GAMECUBE
»MARZO 2004
»THQ
»PLATAFORMAS

TAK Y EL PODER JUJU

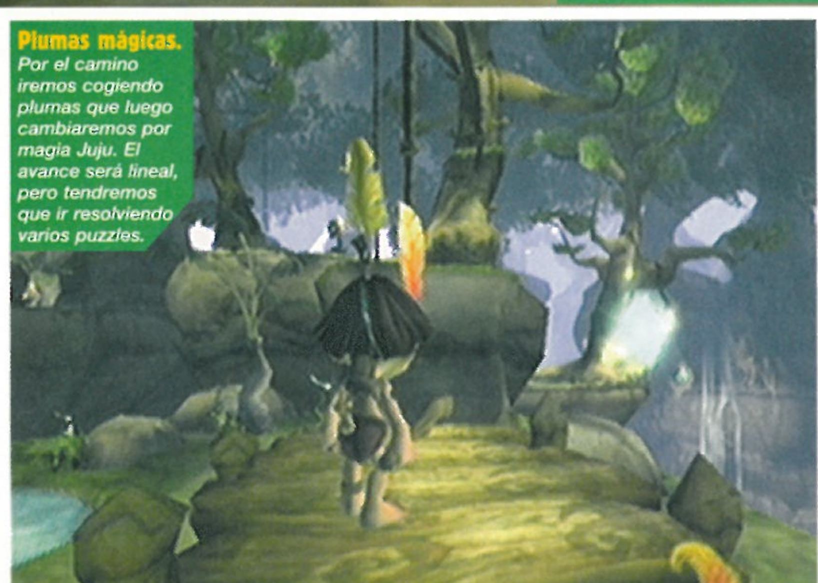
En lo más profundo de la selva está a punto de surgir un nuevo héroe. Tak es sólo aprendiz de chamán, pero con un poco de entrenamiento no habrá nada imposible para él. Con vuestra ayuda, Tak aprenderá a interactuar con el escenario, a "echar mano" de los animales de la selva y a utilizar el poder de la magia juju, para recuperar los cinco pedazos de la luna juju y salvar a su tribu. Todo esto se está cociendo en un atractivo plataformas donde no faltarán elementos de acción, exploración y todos los puzzles que queráis. ¡¡Pura magia!!



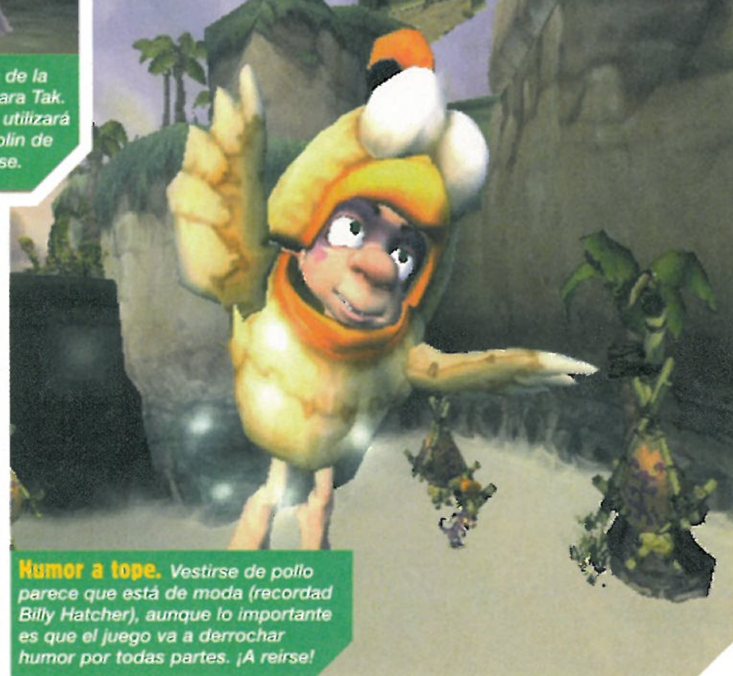
Ojo con Tak. *Eso, que no es ningún inocente. No dudará en usar su arma cuando lo necesite, que será a menudo, a juzgar por los enemigos que hemos visto.*



Mono ayudar. *Los animales de la jungla serán de gran ayuda para Tak. Este orangután, por ejemplo, utilizará las palmeras como un trampolín de lanzamiento para saltar de fase.*



Plumas mágicas. *Por el camino iremos cogiendo plumas que luego cambiaremos por magia Juju. El avance será lineal, pero tendremos que ir resolviendo varios puzzles.*



Humor a tope. *Vestirse de pollo parece que está de moda (recordad Billy Hatcher), aunque lo importante es que el juego va a derrochar humor por todas partes. ¡A reírse!*

Nuevas imágenes del juegazo de Ubisoft para tu Cube.

- GAMECUBE
- MARZO
- UBISOFT
- AVENTURA DE ESPÍAS

SPLINTER CELL PANDORA TOMORROW

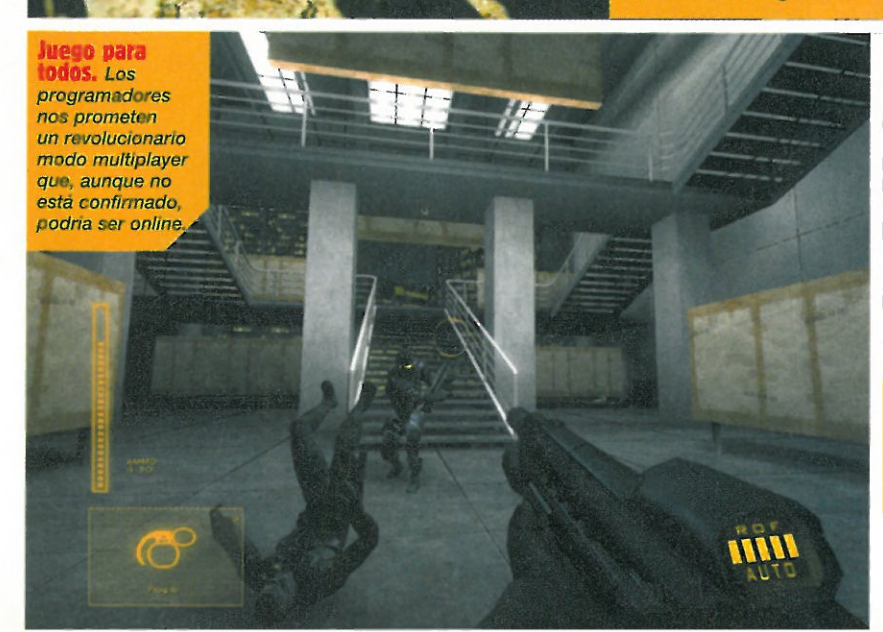
Sam Fisher vuelve a nuestra consola en plan estrella total. Tras darle a conocer como el nuevo héroe de acción, los chicos de Ubisoft le han "regalado" una película de las buenas, donde podrá lucirse más que nunca. Para que todo sea más exótico, se le han llevado a la jungla de Indonesia donde, pese al cambio de aires, tendrá que seguir poniendo todas sus habilidades en el "asador": infiltración, sigilo, gadgets... más aún, porque ha vuelto con nuevas animaciones, efectos, armas, posibilidades, que le convertirán en TU GRAN HÉROE.



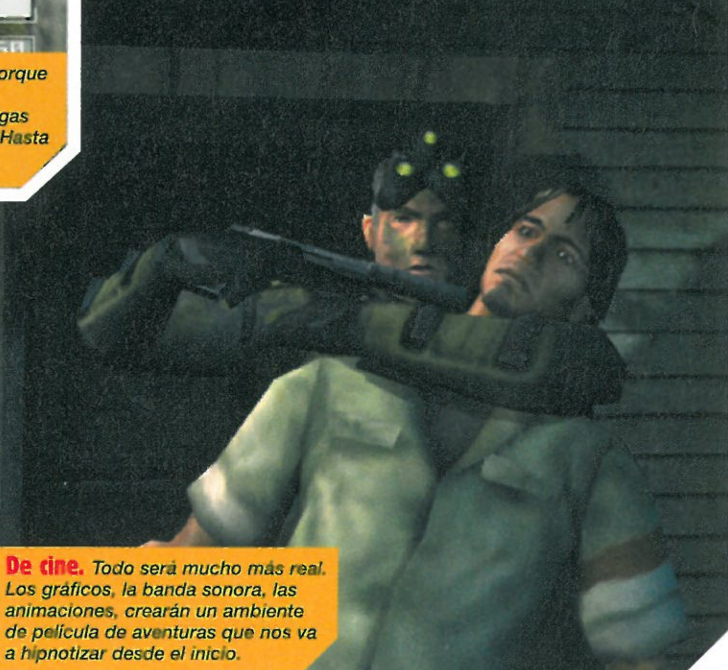
Qué efectos. *Sam volverá a hacer lo que mejor hace, ser un espía. Pero ahora lo más guay será observar cómo se mueve la vegetación en imágenes como ésta. ¿Lo notáis?*



¿Tienes tiempo? *Di que sí, porque vas a necesitarlo. Esta vez las misiones serán mucho más largas que las de la primera entrega. Hasta cuatro veces más grandes.*



Juego para todos. *Los programadores nos prometen un revolucionario modo multiplayer que, aunque no está confirmado, podría ser online.*



De cine. *Todo será mucho más real. Los gráficos, la banda sonora, las animaciones, crearán un ambiente de película de aventuras que nos va a hipnotizar desde el inicio.*

VOTA POR TUS JUEGOS FAVORITOS DE GAMECUBE Y GAME BOY ADVANCE

ELIGE LOS MEJORES DE 2003

Participa en la elección de los mejores juegos de 2003 y consigue premios de ensueño. Aquí mandas tú. Tú decides qué juegos van a triunfar; quién se va a llevar el trofeo al Mejor Juego del Año para GameCube y GB Advance. Aquí tienes una selección de los títulos mejor valorados por el equipo de la revista. ¿A qué esperas para votar por tus favoritos?

¡¡Y consigue estos alucinantes premios!!



2 LOTES 37 juegos de GAMECUBE



Lote 1: Soul Calibur II • Mortal Kombat DA • Dragon Ball Z Budokai • Sonic Adventures DX • Wario World • Rayman 3 • Mario Party 5 • Los Sims Toman la Calle • Worms 3D • Splinter Cell • Resident Evil Zero • El Hobbit • Wind Waker • Harry Potter: Piedra Filosofal • XIII • True Crime • MoH Rising Sun • Judge Dredd

Lote 2: Mario Kart DD! • NFS:Underground • Crash Nitro Kart • FIFA 2004 • NBA Live 2004 • NBA Street Vol. 2 •Tony Hawk´s Underground • ISS3 • 1080º Avalanche • SSX3 • Harry Potter Quidditch • El Retorno del Rey • Enter the Matrix • Metroid Prime • Star Wars: Rebel Strike • Billy Hatcher • Burnout 2 • F-Zero GX • V-Rally 3

2 LOTES 32 juegos de GB ADVANCE



Lote 1: Splinter Cell • Bruce Lee • CT Special Forces 2 • MoH Infiltrator • King of Fighters EX2 • Megaman Zero 2 • Rayman 3 • Kirby Nightmare • Wario Ware • Yu-gi oh Worldwide • Sonic Pinball Party • Zelda: A Link to the Past • Pokémon Rubí y Zafiro • Los Sims Toman la Calle • Hamtaro Rompecorazones

Lote 2: Crash Bandicoot 2 • Banjo-Kazooie • Donkey Kong Country • Prince of Persia • Advance Wars 2 • Pokémon Pinball • Final Fantasy Tactics • Dragon Ball Z II • Mario & Luigi • Golden Sun II • FIFA 2004 • Top Gear Rally • Need for Speed Underground • SSX3 • Sonic Advance 2 • Super Mario 4



GAMECUBE

ESTOS SON LOS JUEGOS DE GAMECUBE QUE EL EQUIPO DE LA REVISTA HA SELECCIONADO. ¡¡VOTA POR TUS FAVORITOS Y... QUE GANE EL MEJOR!!

1. LUCHA



Soul Calibur II

Lo último en juegos de **lucha 3D**. Link es la estrella de este combate "galáctico" en el que los mejores luchadores del mundo muestran sus movimientos más poderosos.



Mortal Kombat D.A.

Sin duda **el más agresivo** de todos. Estos luchadores no se andan con chiquitas. A la mínima sueltan el hacha y te dejan "grogui". Un juego con el sello de la casa, muy «M.K».



Dragon Ball Z Budokai

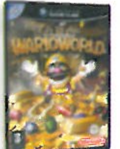
Lo que más impacta del juego de Goku es lo que se parecen sus gráficos a los de la serie de la tele. Además, tiene un **estilo propio de lucha** que rompe con todo.

2. PLATAFORMAS



Sonic Adventure DX

¡Una pedazo de exclusiva para GameCube! El juego **más rápido y divertido** que ha protagonizado Sonic. ¿O tú no te lo pasas en grande controlando al erizo entre tanto anillo?



Wario World

De Wario nos gustan hasta sus andares. Y con razón, porque en este juego **se luce en movimientos.** Es capaz de hacerlo todo. Aunque lo que más nos mola son sus **imaginativos niveles.**



Rayman 3

¿Y qué nos decís de este **clasicazo de las plataformas?** Pues que el bueno de Rayman riza el rizo en este juego, enseñándonos que sabe saltar, pensar, resolver puzzles y hasta golpear.

3. VARIOS



Mario Party 5

Todos sabéis cómo se las gasta Mario cuando se trata de **reunir al personal alrededor de la CUBE** para echarse unas risas. Además esta entrega es la mejor de todas.



Los Sims Toman la Calle

Pues sí, los **Sims salen a la calle,** se independizan, trabajan, y se montan su propia vida... ¡divertidísimo, sí!



Worms 3D

A los gusanos también les ha salido un juego muy atractivo. Tiene una estrategia muy fácil y tal, pero lo que de verdad mola es su **humor gamberro,** ¿a que sí?

4. AVENTURAS



Splinter Cell

El **rey de la infiltración.** Se presentó con sigilo pero armó la revolución. Con él nos convertimos en espías totales.



Resident Evil Zero

Los usuarios de otras consolas rabiaron de envidia. Sólo llegó a GC y fue **¡¡bestial!!**



El Hobbit

Aventuras con tanto **"glamour"** las hay contaditas. Ésta llegó apadrinada por Tolkien y está dejando huella.



Legend of Zelda Wind Waker

¡Un **100 en Nintendo Acción!** Es la aventura con mayúsculas.



Harry Potter: La Piedra Filosofal

Potter **revive su primer libro** en Cube con un aventurón que, cómo no, nos ha hechizado.



Billy Hatcher

Se nota la genialidad de los "papás" de Sonic. Este es un **plataformas juerguista** y de lo más original que veréis.

5. CARRERAS



Burnout 2

Con este juego hemos soltado **adrenalina** por todos los poros. Rapido, emocionante, peligroso, ¡una flipada de carreras!



F-Zero GX

¿A que despeina? Si no es **lo más rápido** que has visto, le falta poco. ¡Y menudas carreras multijugador, eh, tíos!



V-Rally 3

Queríamos un **juego serio de rallys** y Atari nos regaló esta joya. Tan real, que nos convertimos en Sainzs.



Mario Kart Double Dash!!

Basta un kart, para organizar las **carreras más locas** de CUBE.



Need for Speed Underground

Los **locos del tuning** andamos como locos con este juegazo.



Crash Nitro Kart

Un **divertido** juego de karts para los que **empiezan a pilotar.**

HOBBYPREMIOS 03

6. DEPORTES



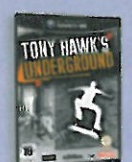
FIFA 2004
Nuevo sistema de control; gráficos y jugabilidad **más reales** que nunca. ¡Es fútbol en estado puro!



NBA Live 2004
El basket más **realista y ambicioso** disponible en GC. Esta entrega ha potenciado el control más que ninguna otra.



NBA Street Vol. 2
En las calles se juega el basket auténtico, y más si los protagonistas son **estrellas de la NBA.**



Tony Hawk´s Underground
Además de patinar, ahora podemos **caminar y conducir.**



ISS 3
Con el sello de la serie, disfruta de sus **regates de fantasía** y de su rompedor modo historia.



1080º Avalanche
El snowboard está de moda, y más aún con juegos así de **realistas.**



SSX 3
Desciende a toda caña, haz combos, explora la montaña y **disfruta como nunca** del snow... y también del paisaje.

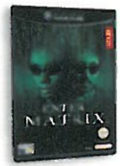


Harry Potter Quidditch
¡Anímate a **probar el Quidditch!** Les ha quedado bordado.

7. ACCIÓN



El Retorno del Rey
Tan **genial como la peli.** Acción a tope y flipante modo dos jugadores.



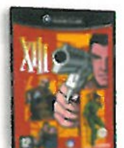
Enter The Matrix
El juego que **completa la trilogía** y te descubre sus secretos ocultos.



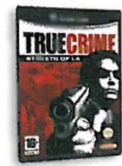
Metroid Prime
Ha creado un nuevo género, la **aventura de acción 3D,** que ya tiene una legión de adeptos. Anímate, es la releche.



Star Wars Rebel Strike
Mucho más que un **shooter 3D galáctico.** ¡No te lo debes perder!



XIII
Como jugar un **cómic de acción** en tu CUBE. Los gráficos atrapan, y el desarrollo tiene miga. ¡La revelación de 2003!



True Crime
Coches, disparos, persecuciones, con el marco incomparable de la ciudad de Los Angeles, tal cual.



Medal of Honor Rising Sun
Una segunda parte que emociona por su **nivel de realismo** y perfecta ambientación.



Judge Dredd
Has **visto su peli, has leído sus cómics** y ahora podrás ser él, en un arcade impactante. ¡Así se las gasta el juez!

GB ADVANCE



TURNO PARA LOS JUEGOS DE GBA. ESTOS HAN SIDO LOS TÍTULOS MÁS DESTACADOS DEL 2003. ¡VOTA POR TUS FAVORITOS!

9. ACCIÓN



Splinter Cell
Fenomenal conversión a portátil. La trama está bien llevada, hay mucha calidad técnica, y todo resulta tan emocionante como en la versión "grande". ¡Un acierto!



Bruce Lee
Vaya con **Bruce, qué golpes,** qué bien animado. ¿Quién se le va a resistir? Sí, bueno, parece que sus rivales son bastante listos. Pero hay armas, ítems... ¡un juegazo!



CT Special Forces 2
Si te gustó la primera parte, ésta trae mucha **más acción, más niveles,** gráficos espectaculares y, lo mejor, que divierte un montón.



Medal of Honor Infiltrator
El shooter 3D de GC se convierte en un **arcade de acción** con vista aérea y una jugabilidad con fases subjetivas, infiltración, disparos...



King of Fighters EX 2
De estos juegos siempre elogiamos la resolución de sus gráficos, que son clavados a los de la recreativa. De éste, además, hemos alucinado con su **amplia gama de golpes.**



Megaman Zero 2
El héroe azul está de regreso con **un juego a su medida.** Rápido, ágil, con mega en plan estelar (vaya cómo se mueve) y un altísimo nivel de acción. Por él no pasa el tiempo.

10. PLATAFORMAS



Rayman 3
En un género tan clásico, Rayman siempre ha sabido poner un **punto de originalidad.** Aquí además se luce con unos gráficos y animaciones flipantes.



Sonic Advance 2
Sonic se supera a sí mismo en un juego que **brilla por sus gráficos, acción, acrobacias...** y secretos y extras por descubrir. ¡Y lo juegas en cualquier parte!



Crash Bandicoot 2
Crash no sólo recoge cristales como un loco a lo largo de **40 niveles,** también se divierte haciendo esquí acuático, o escalando. Menudo es él.



Donkey Kong Country
Las plataformas más ingeniosas, con la **pareja más mona** como protagonista estelar.



Kirby Nightmare
Kirby hace gala de **todas sus habilidades** para recuperar la Star Rod. O sea, salta, planea, se zampa a los enemigos... y se convierte en lo que haga falta.



Super Mario 4
Super Mario 3, de NES, revive en GBA con un sinfín de novedades en sonido, gráficos, jugabilidad. ¡Fue **el más vendido,** y esta versión lleva el mismo camino!



Banjo Kazooie
No son nadie uno sin el otro. Por eso tienes que combinar sus habilidades en este **chulísimo plataformas** que tiene el sello de Rare. Y eso ya es mucho.



Prince of Persia
Nos hemos atrevido a entrar en el palacio sabiendo que podemos jugar con el tiempo. Y que el príncipe es **un experto acróbata,** que se mueve genial.

11. AVENTURA



Zelda: Link to the Past
Un **"dos en uno" genial.** Pedazo de aventura para un jugador, con el mejor Link de prota; y desafío multijugador especial para cuatro en el flipante «Four Swords».



Dragon Ball Z The Legacy of Goku II
Justo lo que esperas. Una buena aventura **protagonizada por las estrellas de la serie.** Si te flipan los Goku, Vegeta... ¡juégatelo!



Pokémon Rubí y Zafiro
El Pokémon **más revolucionario.** Todo en él es nuevo, empezando por la propia consola.



Golden Sun II
La historia continúa en un juego que mantiene las **mismas líneas que su predecesor.** Hay héroes nuevos, más misiones, una leyenda que emociona, acción, glamour...



Final Fantasy Tactics
Una aventura RPG con las batallas como punto principal. Sí, hay cerca de **300 misiones** esperándote, y en todas debes demostrar tu mejor estrategia. ¡Un título imprescindible!



Mario & Luigi
Los dos hermanos se lo pasan en grande repartiendo tortas a troche y moche en este RPG **llenito de toques de humor.** ¿Te suena «Paper Mario»? Pues así es.



Los Sims Toman la Calle
Estreno oficial de este simulador de "vida" en la portátil. Y sí, está claro que la han "tomado" bien.



Hamtaro Rompecorazones
Los más pequeños lo flipan con estos personajes. Además se van **iniciando en los juegos de Rol.**

12. VARIOS



Wario Ware
¿Qué me dices de un cartucho que tiene **200 juegos** que duran tres segundos? Pues que es el colmo de la adicción, y que te lo vas a pasar como nunca, eso.



Yu-Gi-oh Worldwide
Los **juegos de cartas están de moda** y más si se llaman «Yu-gi-Oh». Esta serie arrasa. Vence y convence... tanto como para hacerte fans de estos juegos.



Advance Wars 2
Estrategia, juegos de guerra... no parece muy divertido. ¡Pues te equivocas! Éste es fácil, **se deja jugar y engancha** al instante. ¡Alucina con sus misiones!



Pokémon Pinball
Posiblemente **el juego más adictivo** que cargarás en tu GBA. No podrás parar ni cuando te hagas con los 200, Jirachi incluido. ¡Oh, qué maravilla!



Sonic Pinball Party
Pinball muy **movido y variado,** con tres mesas basadas en clásicos de Sega, y un montón de extras y sorpresas. O sea, mucho **más que un pinball.**

13. DEPORTES



FIFA 2004
¡Fútbol a tope! De lo mejor hecho nunca para portátil. Es realista, se controla bien, tiene más de 300 equipos con datos de verdad... ¡Flipante!



Top Gear Rally
Este juego de coches pone en pantalla **gráficos poligonales 3D,** y los mueve sin ningún problema. Y ojito con los campeonatos, molan todo.



Need for Speed: Underground
Tan sofisticada y bien hecha como la versión GC. **Buenos coches, mejor tuning.**



SSX3
Buena "demo" de **cómo se usa una tabla de snow.** La pantalla es pequeña, pero, caray, uno siente la nieve bajo sus pies. Y vaya "tricks".

EN LA PÁGINA SIGUIENTE TE EXPLICAMOS CÓMO VOTAR POR TUS JUEGOS FAVORITOS. ¿LISTO?

HOBBYPREMIOS 03

LOS MEJORES DE 2003

VOTA POR UN JUEGO DE CADA CATEGORÍA Y DECIDE LOS MEJORES TÍTULOS DE 2003 PARA NINTENDO GAMECUBE Y GAME BOY ADVANCE

GAMECUBE

1 LUCHA
A Soul Calibur 2
B Mortal Kombat D.A.
C Dragon Ball Z Budokai

2 PLATAFORMAS
A Sonic Adventure DX
B Wario World
C Rayman 3

3 VARIOS
A Mario Party 5
B Los Sims Toman la Calle
C Worms 3D

4 AVENTURAS
A Splinter Cell
B Resident Evil Zero
C El Hobbit
D Zelda Wind Waker
E Harry Potter: la Piedra Filosofal
F Billy Hatcher

5 CARRERAS
A Burnout 2
B F-Zero GX
C V-Rally 3
D Mario Kart Double Dash!!
E Need For Speed Underground
D Crash Nitro Kart

6 DEPORTES
A FIFA 2004
B NBA Live 2004
C NBA Street Vol.2
D Tony Hawk´s Underground
E ISS 3
F 1080° Avalanche
G SSX 3
H Harry Potter Quidditch

7 ACCIÓN
A El Retorno del Rey
B Enter the Matrix
C Metroid Prime
D Star Wars Rebel Strike
E XIII
F True Crime
G Medal of Honor Rising Sun
H Judge Dredd

8 MEJOR JUEGO ABSOLUTO

GAME BOY ADVANCE

9 ACCIÓN
A Splinter Cell
B Bruce Lee
C CT Special Forces 2
D Medal of Honor Infiltrator
E King of Fighters EX 2
F Mega Man Zero 2

10 PLATAFORMAS
A Rayman 3
B Sonic Advance 2
C Crash Bandicoot 2
D Donkey Kong Country
E Kirby Nightmare
F Super Mario Advance 4
G Banjo Kazooie
H Prince of Persia

11 AVENTURA
A Zelda: Link to the Past
B Final Fantasy Tactics
C Dragon Ball Z The Legacy of Goku II
D Mario & Luigi
E Pokémon Rubí y Zafiro
F Los Sims Toman la Calle
G Golden Sun II
H Hamtaro Rompecorazones

12 VARIOS
A Wario Ware
B Yu-gi-oh Worldwide Ed.
C Advance Wars 2
D Pokémon Pinball
E Sonic Pinball Party

13 DEPORTES
A FIFA 2004
B Top Gear Rally
C Need for Speed
D SSX 3

14 MEJOR JUEGO ABSOLUTO

BASES DEL CONCURSO

1. Coste máximo por cada mensaje 0,90 Euros + IVA.
2. Válido para Movistar, Vodafone y Amena.
3. Los premios no serán canjeables por dinero.
4. No se admitirán reclamaciones por pérdida del servicio de Correos.
5. Los nombres de los ganadores serán publicados en próximos números de la revista Nintendo Acción.
6. El hecho de tomar parte en este sorteo implica la aceptación total de sus bases. Válido únicamente en territorio español.
7. Fecha límite para participar en sorteo: 16 de febrero de 2004.

Cómo participar...

REVISTA OFICIAL Nintendo Acción

Envía un SMS al número 5354. Escribe MEJORESNA seguido de los números y letras de los juegos que elijas. Por ejemplo: MEJORESNA 1a2b3c... así hasta completar tu elección. A continuación escribe tus datos personales (nombre, dirección). Las casillas dobles son para los mejores juegos absolutos del año. En ese caso escribe el número 8 o el 14 seguido del número de la categoría y la letra del juego.

RECUERDA: No hace falta que envíes dos mensajes diferentes para GC y GBA: escribe todos tus votos en el mismo SMS.















7 C | 8 4 D

Game Boy Advance: 9 F | 10 F | 11 A | 12 D | 13 B | 14 11 A



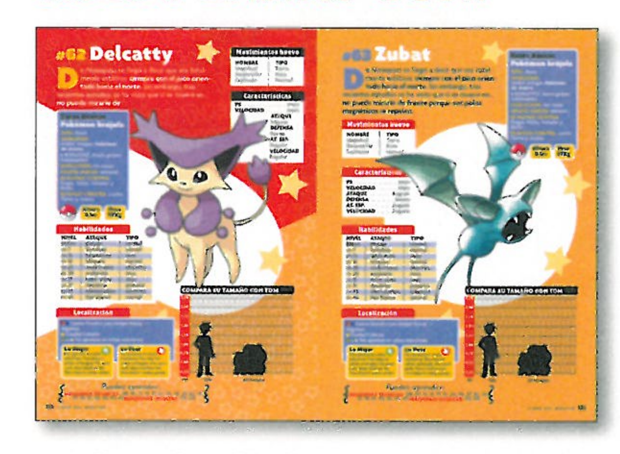
PRESENTA

LOS SECRETOS MEJOR GUARDADOS DE POKéMON



228 PÁGINAS

EDICIÓN ESPECIAL RUBÍ Y ZAFIRO CON:



- **Fichas detalladas** con los datos más secretos de los 200 Pokémon.
- **Guía de recorrido,** con las claves para completar el juego.
- **Todos los ataques y habilidades** para arrasar en los combates y vencer a los líderes.
- **Carnet exclusivo** que te acredita como Maestro Pokémon.



¡¡GRATIS!!

¡PÓSTER GIGANTE!

CON TODOS LOS MAPAS DE POKéMON RUBÍ Y ZAFIRO!

¡¡UN LIBRO INDISPENSABLE PARA CONVERTIRSE EN EL MEJOR ENTRENADOR!!

¡YA A LA VENTA EN TU QUIOSCO!

¡¡El "hijo pródigo" pronto estará en casa!!

FINAL FANTASY CRYSTAL CHRONICLES

El mejor Rol regresa a nuestra GameCube con la aventura más esperada de todos los tiempos.

EXCLUSIVO GAMECUBE

DATOS DEL JUEGO
- GAMECUBE
- RPG DE ACCIÓN
- 11 MARZO
- Compañía: SQUARE ENIX
- Equipo: GAME DESIGNERS
- Origen del Juego: JAPÓN
- Jugadores: 1-4

ADEMÁS SABEMOS QUE...
- **Fue en 1987 cuando Square sacó su primer "Final Fantasy"**, animados, curiosamente, por el éxito conseguido por un juego de Enix, «Dragon Quest». Por aquel entonces no sabían la que iban a armar en el mundo del RPG.
- Por si alguien todavía se lo estaba preguntando, el juego estará **traducido** completamente a castellano.

¡¡ESPERADÍSIMO!!
- Merece toda la expectación que ha levantado y más. **¡Va a ser apoteósico!**



Aquí tenéis las cuatro razas disponibles en el juego. Cada una dispondrá de sus ataques exclusivos.

Sólo los más viejos del lugar recordarán el último «Final Fantasy» para una consola de Nintendo. Fue **«Final Fantasy III» para SNES**. ¡Pero por fin vuelven los buenos tiempos! Porque **Square-Enix** se han vuelto a poner manos a la obra exclusivamente para nosotros, los de Nintendo. De los combates por turnos y aquella historia poco veréis aquí, pues éste será un **RPG de acción** y el argumento cambia con cada entrega, pero eso no quiere decir que el mundo de esta aventura apasionante vaya a ser diferente. Al fin y al cabo, será **nuestro propio Final Fantasy**, sólo para GC, y tan alucinante como lo imagináis...

¿FANTASÍA O REALIDAD? El increíble nivel gráfico que alcanzará «Final Fantasy Crystal Chronicles» se dejará notar, y mucho, en cada uno de sus personajes. Todos ellos estarán llenos de vida y expresividad, tanto que os parecerá que son reales. Aquí tenéis a Lu'ge, representante de la raza Silkie, una de las cuatro en juego.

El Universo

El aspecto de «Final Fantasy Crystal Chronicles» va a dejar a más de uno sobrecogido, pues responderá, y con creces, a las expectativas que se han creado. Nos mostrará **imágenes llenas de vivos colores** y repletas de detalles en personajes y decorados. En algunos momentos, veremos tan buena y abundante combinación de luces, reflejos y otros efectos, que nos emocionará. Y además, claro, **nos adentraremos en ese universo mágico** que sólo encontramos en un juego de la saga «Final Fantasy». De modo que conoceremos a los "moogles", esos entes amables, pequeños y totalmente recubiertos de pelo; pagaremos con "gil", la moneda oficial del universo FF; y seguramente



Los efectos gráficos que desencadenan los hechizos serán espectaculares y muy trabajados. Si os gusta el "Fire" de aquí arriba, esperad a ver un buen "Fira".



Las casas de los "moogle" estarán siempre en lugares sorprendentes. En cambio, su hospitalidad es segura, ¡y nos abrirán minijuegos en el modo multijugador!



APRENDAN DEL MAESTRO...

Nada más comenzar la aventura tendremos la oportunidad de aprender a jugar con el maestro Stiltzkin, un "moogle" ya viejecillo, pero que domina a la perfección la técnica de combate que se usa en «Final Fantasy Crystal Chronicles". Ya veis que no se descuidará ni un solo detalle, y todo estará perfectamente integrado en esta fantástica aventura.



Combinando varios hechizos entre dos jugadores o más, conseguiremos diferentes efectos, casi siempre devastadores. Cooperar será imprescindible para sobrevivir.



Después de atravesar cada escenario, recibiremos una carta de casa.



Los encuentros por los caminos serán muchos, y no siempre agradables.

Nuestro objetivo en esta aventura será recorrer un mundo gigantesco en busca del maná con el que los habitantes alimentan sus cristales mágicos. Y podremos ir solos o acompañados.

utilizaremos hechizos como "Fira" o "Thundara"; en fin, las cosas que han marcado todo «Final Fantasy», las que dan coherencia y credibilidad a este mundo de fantasía.

Los cristales

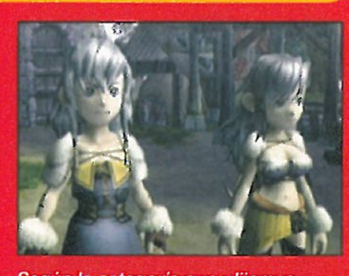
Para los pueblos protagonistas de este juego, los cristales son piezas clave en sus vidas. En cada población hay un **gran cristal que evita que la contaminación**, que cubre todo su mundo, entre en los pueblos y asfixie a sus habitantes. El problema está en que los cristales necesitan ser recargados cada año para que puedan mantener el ambiente limpio. Para dar **nuevas fuerzas a los cristales hay que encontrar árboles de maná** y recoger de ellos las gotas de líquido que luego recargarán el cristal. Bien, pues nosotros seremos los encargados de que la caravana de este año (y de los venideros también) vuelva con suficiente energía para el cristal, y así la vida pueda seguir igual de tranquila en nuestro pueblo. De esta forma **recorreremos un extenso mapa en busca de árboles de maná** y cada año deberemos ir más lejos, pues los árboles tardan en volver a dar líquido varios años...

Los héroes

Podremos elegir entre iniciar una aventura en solitario o hasta con otros tres compañeros. En cualquier caso tendremos la oportunidad de ▶

DE RAZAS Y PROFESIONES

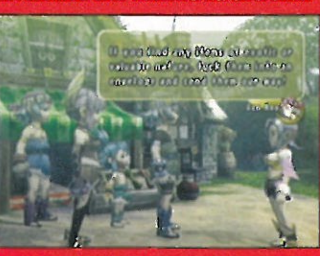
ANTES DE COMENZAR NUESTRA AVENTURA PERSONALIZAREMOS A NUESTRO HÉROE. Lo primero será escoger entre las cuatro razas que comparten el problema de los cristales. Habrá dos de aspecto humano, y otras dos más fantásticas. Dentro de cada raza podremos elegir entre 4 categorías que delimitarán las habilidades del héroe, y por último seleccionaremos la profesión de nuestra familia, que también será un aspecto decisivo en el juego.



Según la categoría que elijamos, llevaremos una vestimenta diferente.



Estas especies de aves con yelmo serán una de las cuatro razas a elegir.



La profesión será determinante para nuestra relación con la familia.



A menudo nos tocará utilizar llaves para poder proseguir nuestro camino. También nos encontraremos unos cuantos puzzles, que no todo iban a ser golpes y hechizos.



Mantenerse en el radio de acción donde no nos daña el "miasma" será vital. Se acabó eso de abandonar a los compañeros e ir a buscar fortuna por nuestra cuenta.



Los enemigos finales son una constante en cada fase, y serán todos tan guapos como este.



Cada pueblo que visitemos para comprar, vender, o simplemente investigar, tendrá su cristal en alguna parte. En éste, como pueden observar, van muy bien servidos.

¡ELIGE CHAVAL: EL CUBO O LA VIDA!



SIEMPRE DEBEREMOS LLEVAR NUESTRO CUBO. Sí, pues aunque parezca un detalle sin importancia, el cubo será lo que nos permita movernos por los mapeados. Y es que deberemos mantenernos siempre dentro de su radio de acción (esa línea circular que aparece en la pantalla de arriba), o el ambiente comenzará a dañarnos progresivamente hasta acabar con nosotros. Lo bueno vendrá en el multijugador, donde tendremos que turnarnos para llevarlo. ¡Pique seguro!

El sistema de combates será muy intuitivo. Podemos acercarnos al enemigo y encadenar una combinación de golpes o cargar un ataque y golpear desde cierta distancia.

▶ **escoger entre cuatro razas, cada una de ellas con cuatro especializaciones,** y también habrá que elegir el oficio de nuestra familia. Si optamos por ir solos, entonces nos acompañará un "moogle" que será el encargado de llevar el cubo en el que recolectaremos el líquido. Este cubo es importante, pues tiene un pequeño cristal que evita que nos asfixiemos por la contaminación, mientras recorremos el mundo en busca de árboles. Siempre deberemos permanecer cerca de su radio de acción o el ambiente nos dañará. **Si vamos acompañados de otros jugadores,** entonces el cubo deberá llevarlo alguien, pero habrá que tener en cuenta que, mientras lo traslademos, ¡no podremos luchar! Como veis, la **cooperación** será una de las claves para avanzar.

Los combates

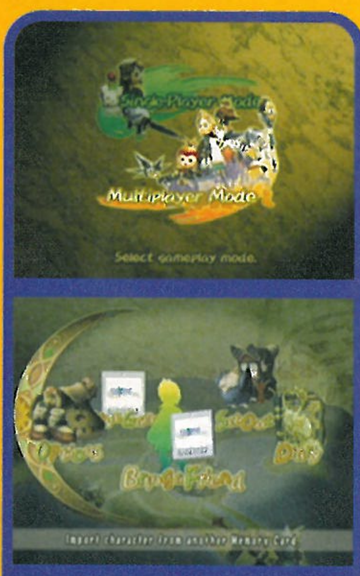
Los **parajes** que recorreremos, además de bastante "virgueros", estarán **plagados de enemigos, grandes y pequeños,** a los que tendremos que hacer frente. El **sistema de combates será muy intuitivo.** Podemos acercarnos al enemigo y **encadenar un combo espectacular de golpes,** o cargar un golpe desde lejos y mover un cursor hacia el monstruo para **atacar desde la distancia.** Los hechizos de ataque y defensa se usarán con el mismo sistema de cursores, y los



Los cursores de cada jugador serán fácilmente reconocibles por sus llamativos colores. Primero cargaremos, y después moveremos nuestro cursor donde sea.



Cada enfrentamiento al final del escenario será una auténtica batalla campal. Los magníficos efectos que veremos compensarán los golpes que nos propinen.



SOLO... O CON GB ADVANCE

Las diferencias a la hora de escoger entre modo "solitario" y multijugador serán importantes. Jugando en solitario tendremos la ayuda de un "moogle" que nos llevará el cubo y podremos jugar con el pad de GC. En cambio, en multijugador cada uno controlará a su personaje con una GBA, ¡y le podremos trasladar a otras partidas usando una Memory Card!



Este es un árbol de maná, el objetivo de nuestro viaje. De cada uno recogeremos líquido para el cristal de nuestro pueblo.



Los escenarios irán desde los espacios abiertos, como llanuras y desiertos, hasta los claustrofóbicos pasajes de mina.



El jefe orco carga un golpe devastador, pero nosotros ya hemos recogido el cubo y nos hemos puesto a salvo. ¡Uf!



Este "moogle" nos dejará decorar su pelaje con spray de colores, e incluso cortarle el pelo. Gente muy simpaticota...

iremos ganando en cada escenario al vencer enemigos, al igual que los ítems. Después, bastará un sólo botón para recorrer las acciones o ítems que elijamos para nuestro personaje (ataque, defensa, hechizos, objetos,...) y otro para ponerlas en práctica. Si os fijáis, **tan sólo necesitaremos un par de botones** y el stick para hacer cualquier cosa, y esto no es casualidad, puesto que **el modo multijugador exigirá que cada uno de los que compartamos la aventura controle a su personaje con una GBA** en las manos, no con el pad. De esa manera podremos mirar el mapa siempre que queramos y bucear por los inventarios y equipamientos sin parar el juego y molestar a los demás. Todo muy bien pensado y controlado, sí señor.

Bueno, pues viendo que nos haría falta más de media revista para describir completamente la cantidad de detalles y novedades que «Final Fantasy Crystal Chronicles» traerá, lo vamos a dejar... Pero estad atentos, falta muy poco para marzo...

¡¡UN CARRO DE SORPRESAS!!

TODOS LOS "MOOGLES" NOS DARÁN UNA ESTAMPITA DIFERENTE . Cuando reunamos las adecuadas, se abrirán varios minijuegos que jugaremos en nuestra GBA (exclusivamente para modo multijugador, claro). Y no creáis que son tonterías; por ejemplo, éste de carreras será muy divertido, con sus turbos, sus ítems... muy competitivo. En fin, que habrá muchas sorpresas.



Ni Mario, ni Falcon, el más rápido será KIRBY

KIRBY AIR RIDE

Kirby va a protagonizar uno de los juegos de carreras más especiales y divertidos de Cube.



DATOS DEL JUEGO

- GAMECUBE
- CARRERAS
- 4 DE MARZO
- Compañía: **NINTENDO**
- Equipo: **HAL LABORATORY**
- Origen del Juego: **JAPÓN**
- Jugadores: **1-4**

ADEMÁS SABEMOS QUE...

- Haced memoria y descubriréis que **«Kirby Air Ride» fue inicialmente un proyecto para Nintendo 64.** Entre Nintendo y los chicos de HAL, lo han convertido en un titulazo de GameCube.
- Kirby seguirá el ejemplo de «Mario Kart DD!» y **se apuntará a la moda "LAN".** Con el módem de banda ancha, podremos conectar hasta cuatro Cubes.

¡¡MUY COMPETITIVO!!

- El **modo multijugador** va a ser una pasada. ¡Mucho ojo, «Mario Party»!



Con ese traje, Kirby dominará la espada. Ya sabes, si no eres más rápido que ellos, siempre los puedes partir en trocitos.



Sobre cada criatura verás un icono que nos informa de la habilidad que adoptará Kirby al zampárselos. Muy útil.



Controlaremos la frenada y el giro de Kirby, pero no su velocidad, lo que será clave a la hora de dominar la carrera.



Los circuitos están llenos de atajos, alternativas y sorpresas. Te encantará recorrerlos una y otra vez para descubrirlo todo.

LA "NUEVA CARA" DE KIRBY. Hasta ahora le habíamos visto saltando, engullendo enemigos, peleando... Ahora también hará eso, pero a toda caña y sobre su estrella de cinco puntas.

Al bueno de Kirby, el pelotón rosa de aspecto divertido, sólo le faltaba demostrarnos que sabe correr. Y que no le da vértigo. Hasta ahora ha saltado plataformas, se ha zampado lo que se ponía en su camino, incluso se ha pegado con el propio Mario, pero no había demostrado ser muy veloz. ¡¡Eso se ha acabado!! **Kirby ha cogido su estrella de cinco puntas** y la ha convertido en una tabla sobre la que deslizarse. Sus locas carreras tendrán lugar en el universo de Dream Land, y para no faltar a las costumbres, **también se zampará a las criaturas** que compitan contra él. Aunque la gran sorpresa de estas carreras estará en dos aspectos: el **control sobre Kirby,** y las prácticamente infinitas posibilidades de los circuitos. Sí, estarán llenos de **sorprendentes atajos** que nos van a hacer sudar.

¡Traga y corre!

Pero antes tendréis que sacar todo el partido al control. Sí porque Kirby irá lanzado sin que tengamos que pulsar ningún botón. **Sólo controlaremos frenada y giro.** Pero ahí estará la clave. **Cada deslizador** (habrá 15 diferentes) **planeará de forma diferente,** y no todos serán igual de veloces. Además estará la habilidad de **devorar rivales para adoptar sus poderes.** Así podremos lanzar rayos, fuego, peligrosas bolas con pinchos... Imaginaos eso mismo con **cuatro jugadores,** o con cuatro GameCube conectadas. Con permiso de Mario, van a ser las **carreras más locas y divertidas** del planeta Nintendo.



¿KIRBY PARTY?

No, no será un minijuego, sino más bien un divertido modo de juego. Se llamará Top Ride, y como ves consistirá en una carrera con una vista aérea, un máximo de cuatro Kirby, y en circuitos mini. El objetivo será el mismo: llegar los primeros a la meta utilizando las artimañas que sean necesarias. Serán emocionantes al máximo hasta cruzar la meta.

Pero, Mickey... ¿sabes dónde te vas a meter?

HIDE & SNEAK

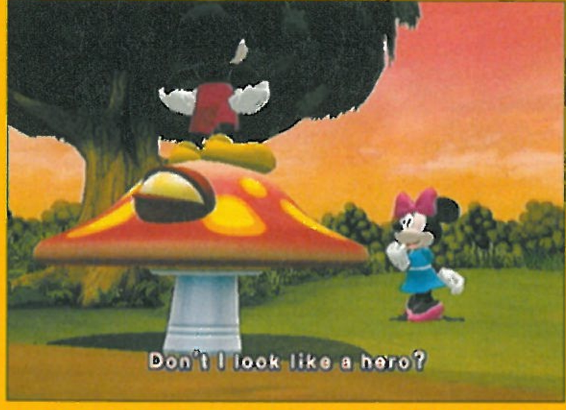
Lo nuevo de Capcom para Cube será como el "juego del escondite", ¡pero aún más divertido!

DATOS DEL JUEGO
- GAMECUBE
- AVENTURA
- MARZO
- Compañía: CAPCOM
- Equipo: CAPCOM
- Origen del Juego: JAPÓN
- Jugadores: 1-4

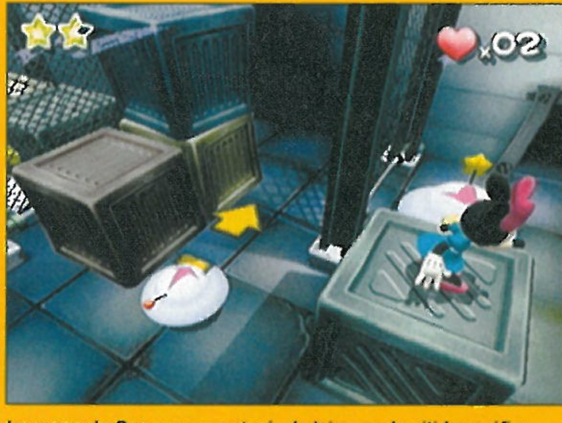
ADEMÁS SABEMOS QUE...
- Cuando pulsemos el botón para escondernos, **veremos la acción en tiempo bala.** El tiempo irá más despacio, todo perderá el color, los movimientos dejarán estela... un espectáculo digno de Cube.
- **Habrá modo multi.** Aún no está claro en que consistirá, pero... ¡ya podría ser el escondite de siempre!

¡BUENA IDEA, CHAVAL!
- Será de los juegos infantiles más **originales** que han pasado por GC.

MICKEY SUMA Y SIGUE. Va a por su segundo título en GameCube, lleva otros dos en Advance... ¡y no creemos que pare aquí su carrera!



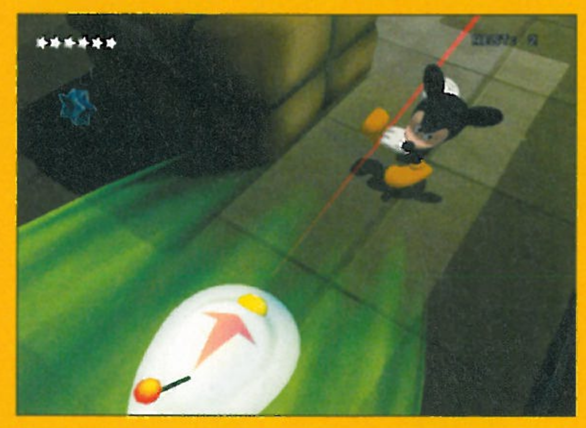
Mickey, mientras muestra a Minnie lo bien que queda él sobre una seta gigante, será secuestrado por la propia seta gigante.



La mano de Capcom se notará, de lejos, en la nitidez gráfica, las texturas realistas y un movimiento con todo el estilo Disney.



Un bidón vacío podrá servir de escondite hasta que las setas dejen de "mirar a ver síii...", las muy pillas.



Cuando un enemigo se lance sobre nosotros, la única escapatoria será esquivarlo con una rápida carrera. ¡Eje, setaza!

Mickey Mouse y Minnie andaban un día por esos campos de Disney, cogiendo setas, y va **una seta marciana gigante, coge a uno de ellos y se lo lleva en volandas.** Este inesperado argumento (en serio, será así) servirá de pretexto para que Minnie o Mickey (podremos elegir protagonista entre ambos) se adentre a solas **primero en un almacén, luego en un museo y, para terminar, en unas ruinas...** repletas de setas marcianas gigantes.

¡Te vas a hinchar a setas!

La mayoría de los enemigos serán hongos marcianos, de éstos. Nuestro cometido será evitar que nos toquen porque, **al menor contacto, nos mandarán la partida a la porra.** Así que deberemos apartarnos de su vista e ir **escondiéndonos dentro de barriles, sobre cajones, bajo una cama o lo que haya por ahí,** cuando giren sus ojos... bueno, su ojo, que sólo tendrán uno, hacia nuestro afamado roedor. Pero la cosa no será tan fácil, ni simple, como decir "huy, que no me vean" y punto. También deberemos **encontrar llaves para las puertas bloqueadas, buscar ítems que duerman a los malos,** que los paralicen... ¡incluso asustar nosotros a las setazas, cuando las pillemos por la espalda! Y cuanto más avancemos en el juego, más habrá que analizar cada zona, pues **la cosa se irá complicando hasta convertir cada habitación en un problema de lógica.** Así, aunque a primera vista parezca sólo para infantes, más de un adulto también lo pasará de miedo. Unos nervios, unos sustos... ya verás.



LAS PALANCAS SERÁN LA LLAVE

No, si habrá llaves para abrir puertas, vale, pero, cuando no haya llave ni puerta, te va a tocar buscarte la vida. ¿Que ves una palanca? Pues púlsala para ver qué activa: una plataforma móvil, una soga... Y luego, a pensar para qué servirá, que tampoco será fácil aunque lo veas todo muy Disney.

¡¡Sonic vuelve con el mejor equipo!!

SONIC HEROES

En el nuevo Sonic habrá que saltar, volar, luchar... Pero tranquilos, esta vez no estaremos solos.

DATOS DEL JUEGO
- GAMECUBE
- ARCADE
- FEBRERO
- Compañía: **SEGA**
- Equipo: **SONIC TEAM**
- Origen del Juego: **JAPÓN**
- Jugadores: **1-2**

ADEMÁS SABEMOS QUE...
- **El equipo de desarrollo ha utilizado la técnica RenderWare** para diseñar los gráficos. Por eso el aspecto del juego os parecerá más "currado" que el de los Sonic de GameCube.
- **El Team Chaotix estará formado por Vector, Charmie y Espio.** Por si no los conocéis, proceden del videojuego «Knuckles Chaotix», de Mega Drive 32X.

EL MÁS CAÑERO
- Vamos a ver a **Sonic hacer más cosas** que correr y correr. ¡Chachi!



El Sonic Team en plena huida de la piedra asesina. Casi no hace falta que lo digamos, pero va a ser una aventura de no parar.



SHADOW, EL MÁS "CHUNGO". El oscuro erizo será el líder del Dark Team, el equipo cuyas misiones te darán más dolores de cabeza. Por algo es el más "malote"...

Por fin se confirma la noticia que esperabas. El genial Sonic, el héroe inigualable, vuelve a GameCube. ¡¡Toma ya!! Y lo hace a toda caña, ¡qué menos! Tras sus dos «Adventures» y el «Mega-Collection», el erizo le había cogido el gustillo a correr por la GC, por eso está encantado de volver, ¡¡y **con un buen montón de novedades** debajo de las púas!!

Sí, sí, para empezar **no vendrá sólo.** También sus colegas Knuckles y Tails se presentarán a toda mecha. ¡Ellos forman el Sonic Team! Ah, pero habrá más, justo detrás llegarán los otros tres equipos: el **Dark, el Rose y el Chaotix Team.** Juntos protagonizarán una **aventura de plataformas** que combinará a la perfección la "savia" nueva de este título (con trabajo en equipo, muchos movimientos nuevos), con los elementos típicos de todos los SONIC (anillos, viejos enemigos, velocidad...). Ya os anticipamos que la fórmula se desarrollará en escenarios 3D, sobre los que los chavales derrocharán **diversión y velocidad a tope.**

¡Elige equipo y a trabajar!

Ese será el espíritu del nuevo Sonic. Los **cuatro grupos estarán formados por tres héroes** cada uno, todos ellos conocidos de la afición. Cada chaval contará con unas **características especiales** que tendremos que aprovechar para avanzar, lo que le dará al juego un **toque de estrategia** que lo va a hacer aún más irresistible. Así, **el líder de cada equipo será el más rápido,** otro se encargará de hacernos volar para acceder a lugares inaccesibles y por fin el último será el encargado de combatir, de enfrentarse a los monstruos con cara de pocos amigos, que habrá unos cuantos, o de romper cajas y obstáculos que bloqueen el avance. Aquí estamos para lo que haga falta.

De modo que en el juego nunca iremos solos. Habrá un personaje que controlemos, y los otros dos nos **escoltarán.** Cada vez que la situación lo exija, **alternaremos el control** de los tres personajes para situar al frente al héroe que más convenga. Esto se realizará **simplemente pulsando un botón,** y lo cierto es que a veces necesitaréis andar muy vivos, porque no todo va a ser tan fácil y os va a dar tiempo de sobra para cambiar de un chaval a otro. Por otro lado el trabajo en equipo os permitirá disfrutar de una **variedad de combos** bastante interesantes. Tanto porque los ataques serán muy poderosos, como porque desplegarán



Gráficamente, el juego será un derroche de luz y colores. Y no sólo que los niveles tengan el toque de Sonic Team, sino que además serán enormes y muy complejos.



En ocasiones, con la velocidad que alcanzaremos no habrá que hacer ningún esfuerzo extra para liquidar a los robots. Éste se ha dado cuenta algo tarde.





¡¡EXCESO DE VELOCIDAD!!

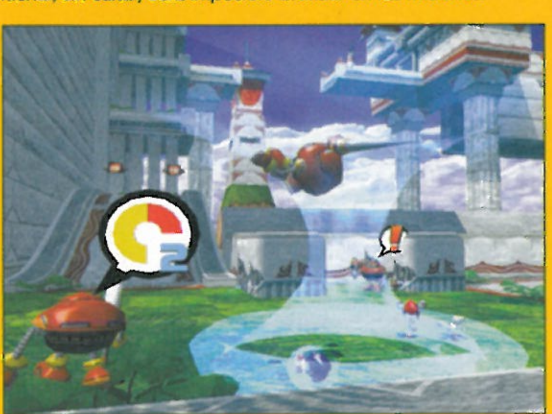
La velocidad es una de las cosas que han hecho grande a Sonic. Y parece que cada juego que sale es aún más rápido que el anterior. En éste, los delirantes escenarios (fíjate qué caña esos conductos tridimensionales) no permitirán un segundo de descanso. Entre rampas, tubos, reboteadores y demás conseguirán que la sensación de velocidad sea impresionante.



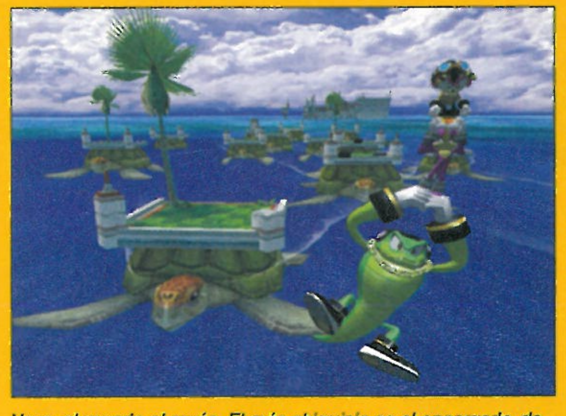
En todo momento tendremos que colaborar. Sin volar, sin luchar, sin saltar, será imposible avanzar en las misiones.



La velocidad de Sonic le permitirá atravesar este pasillo a toda caña, de pared en pared, sin el menor problema.



Aunque Knuckles será el encargado del combate, los otros también sabrán algunas técnicas, como este tornado de Sonic.



Vaya, el mundo al revés. El más chiquitín es el encargado de volar en este equipo. Pues nada, a volar se ha dicho.

unos espectaculares efectos en pantalla. Aunque en cada equipo el reparto de funciones será igual (uno es más veloz, otro vuela y otro tiene más fuerza), cada uno tendrá sus propias características. ¿Qué, cómo? Nada, seguid, seguid leyendo...

¡Mucho Sonic!

Eso lo veréis al enfrentaros a las **14 misiones** que tenéis por delante. Niveles en los que se mezclarán **plataformas y aventura,** y que serán diferentes según el equipo con que juguemos, pues cada uno tendrá su **propia historia y finales diferentes.** En cualquier caso los escenarios, todos en 3D, lucirán un diseño al más puro estilo Sonic, y en ellos veremos **anillos, grandes saltos** y las famosas rampas montaña rusa en las que se alcanzarán velocidades mareantes. Esta vez además se ha utilizado una nueva técnica llamada Renderware para crear los gráficos. Y se nota, todos parecen mucho más nítidos y coloristas que nunca. Vaya, estamos deseando probarlo de una vez.

¿QUÉ EQUIPO OS GUSTA MÁS?

HABRÁ QUE ARRASAR CON LOS CUATRO PARA DISFRUTAR DE TODO EL JUEGO. Cuando te canses de correr con Sonic y amigos, te bastará con salir al menú para decidir entre los tres restantes. Recuerda que cada uno tendrá sus propias características y misiones. Por ejemplo, las del Dark serán las más difíciles, mientras que las del Rose, se nota que han sido diseñadas para novatos.



¡Ve pidiendo una Cube de palomitas!

JAMES BOND 007 TODO O NADA

Una nueva peli de Bond, llena de acción, realismo y diversión, está a punto de comenzar en tu Cube.

DATOS DEL JUEGO
- **GAMECUBE**
- **ACCIÓN**
- **20 DE FEBRERO**
- Compañía: **ELECTRONIC ARTS**
- Equipo: **EA REDWOOD SHORES**
- Origen del Juego: **REINO UNIDO**
- Jugadores: **1-4**

ADEMÁS SABEMOS QUE...

Podremos escuchar a **la cantante Mya en el tema de la introducción**, y ver a la bellísima y espectacular, como poco, **Shanon Elizabeth, bailar con un embobante contoneo en nuestro televisor,** en imagen real. Vídeo, vamos.

ADIÓS A LAS PELIS, OYE

Tendrá los mismos actores, la misma acción... **Mejor jugarlo que mirarlo,** ¿no?



La próxima "peli" de Bond para Cube será la más espectacular, visualmente, de todas las que hemos jugado. ¡La bomba, ¿eh?!

El incombustible señor Bond quiere volver a meterse en líos, y en tu Cube. Como viene siendo habitual, será Electronic Arts quien le abra las puertas de la aventura, esta vez con otro nuevo guión peliculero, pero sin película. Es decir, **una historia hecha por guionistas de cine, expresamente para este juego,** que lucirá el atractivo título de «Todo o nada». ¿Cómo que no es atractivo? ¿Lo dices por llevar la contraria? Pues nada, hombre, nada.

JAMES BOND, PIERCE BROSNAN. O "Pierjamesce Brondsnan", porque la imagen de este actor y la de Bond ya se han fundido en nuestra mente. Efecto de las películas... y los juegos de EA.

¡Todo!

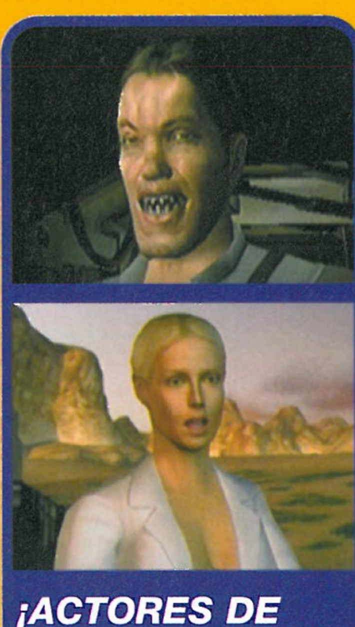
¡Que no nos falte de "ná", a los nintenderos! EA va a regalarnos (es un decir) **uno de los juegos más completos, en todos los aspectos, del catálogo de Cube.** Tendremos varios actores famosos virtuales, como el propio **Pierce Brosnan, que gesticularán de manera acorde con la acción** que realicen, y a los que podremos escuchar hablar, con sus voces reales (en España serán actores de doblaje en castellano, claro), durante todo el juego. A Pierce, de hecho, lo veremos continuamente mediante una cámara que nos seguirá por la espalda, pero que podremos girar al gusto para "echar un ojo" por las esquinas, o buscar enemigos acechando en pisos superiores. Pero la cosa no consistirá sólo en correr por unos **realistas escenarios,** eliminar a los inteligentes malotes con **más de 20 armas e**



El nivel de acción propio de las películas de Bond se reflejará a la perfección en «007: Todo o nada» con acciones como tirarse a lo bestia desde un acantilado.



Todos los coches que manejará nuestro protagonista serán modelos reales. Aquí tenemos el último modelo de Aston Martin, con armamento oculto, en New Orleans.



¡ACTORES DE CARNE Y HUESO!

¡Si eres fan de las pelis de Bond, seguro que conoces el nombre del tío feo de arriba! Sí, es Richard Kiel, que en este juego volverá a representar el papel de Tiburón, que ya hizo en el cine. Y no sólo aparecerá este actor de carne y hueso en «007: Todo o nada», verás a John Cleese, Shanon Elizabeth y Heidi Klum, en la imagen inferior... ¿cómo que esa última no vale, que sólo tiene carne, so Jimmy?



Los lugares que visitemos también serán reales: Perú, Moscú... Y aquí estamos sobrevolando unas esfinges egipcias.



Pulsando un botón, Bond apuntará automáticamente a los enemigos. Si no sabes de dónde vino la bala, dale y... ¡arriba!



Aunque tendremos muchos golpes para apalizar enemigos, ellos también se defenderán. A culatazos, o como sea, ya ves.



En ocasiones podremos elegir entre coche y moto. Y no creas, no, que con la moto también las armarás bien gordas.

ingeniosos gadgets, coger unos importantes documentos secretos, besar a la chica y gol. En este nuevo Bond podremos -y tendremos que- **liarnos a puños, cual alocado pendenciero, cuando nos dé la gana.** Bastará con combinar dos botones, como en los beat'em up clásicos, para ver **espectaculares animaciones** en las que Bond golpeará con puños, piernas, e incluso ejecutará complicadas llaves de karate si damos con el combo adecuado. Y, si hay una silla, botella, llave inglesa o algo a mano, también podremos estampársela en la cabeza y... ¿pitan por ahí? ¿será mi coche?

¡Serán tus coches!

Los amantes del motor no podréis pasar sin este título. Como en anteriores entregas, durante las fases de conducción, **Bond se pondrá al volante de los más modernos modelos reales de "carrazos",** motos y ¡hasta un helicóptero! Todos estarán en nuestras manos... cuando el título llegue a las tiendas, claro.

¡QUE VENGA BOND Y LO VEA!

TENDRÁS QUE PENSAR COMO UN "007" CUALQUIERA. Bond tiene un estilo muy personal que deberemos imitar. ¿Por qué? Pues porque así podremos acceder a espectaculares secuencias como la que vemos. Jimmy podría haber elegido disparar a cada uno de los malos que esperaban en el puente, pero... Jimmy: -¡Preferí "petarlos a tós" a la vez dando un zurriagazo al puente! NA: -Muy Bond, Jimmy, sí.



Las aventuras se van a poner de moda

BEYOND GOOD & EVIL

Una intrépida periodista, una conspiración para dominar el mundo... ¡menudo guión para una peli!

DATOS DEL JUEGO

- **GAMECUBE**
- **AVENTURA**
- **MARZO**
- Compañía: **UBISOFT**
- Equipo: **UBISOFT**
- Origen del juego: **FRANCIA**
- Jugadores: **1**

ADEMÁS SABEMOS QUE...

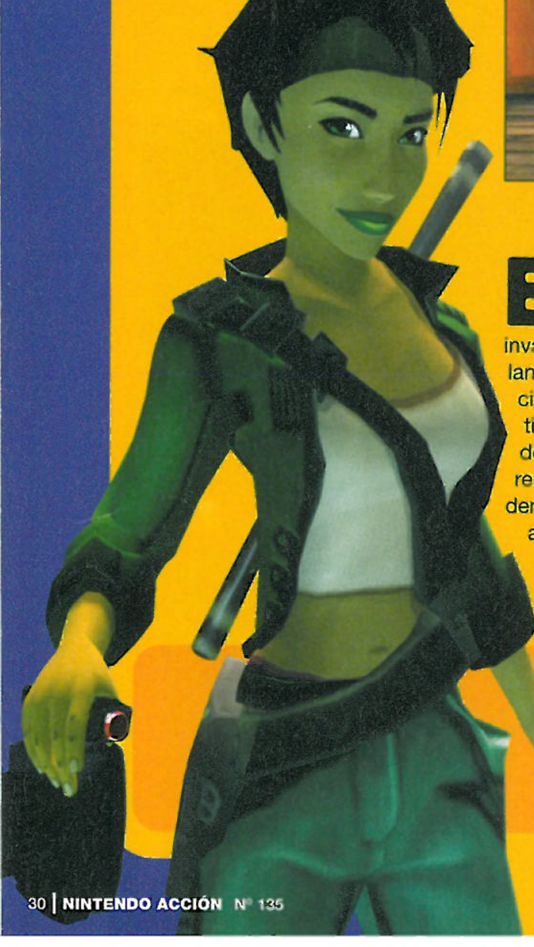
- **El creador de «BG&E» es Michel Ancel,** joven y valioso diseñador de juegos. Ancel es conocido por haber creado a Rayman, juego del que se han vendido más de 10 millones de copias. Su dirección es una garantía de éxito.
- Estará **traducido y doblado,** y se nota que han participado profesionales, porque los diálogos son la caña.

¡QUÉ BUEN ROLLO!

- **¡Todos atentos a esta aventura!** La primera impresión es buenísima.



Jade, el truco estará en que no te vean. Si te localizan estos tipos, no te van a servir de nada ni tu "palo" ni tus largas piernas...



JADE ES PERIODISTA. Y una aventurera de narices. Y una experta en Dai Bo (no veáis cómo zurra con el palo). Y una fotógrafo de nivel. Y una chica explosiva, o ¿no veis sus curvas?

En la ciudad de Hyllis se va a liar una buena. El gobierno se ha vendido a los extraterrestres invasores, que están a punto de lanzar el ataque definitivo. Algunos ciudadanos sospechan desde hace tiempo de los malvados planes del gobierno, pero no han podido reunir las pruebas suficientes para denunciarlo. Por eso han contratado a **Jade, una intrépida y atractiva periodista,** que con mucho valor, agilidad, sigilo y sobre todo una **buena cámara de fotos,** hará lo posible por desmontar este pedazo de trama. Qué, ¿no os parece el **guión de la última peli** de aventuras?

¡Tú eres la estrella!

Pues preparaos porque una vez que os pongáis en el papel de Jade, protagonizaréis vuestra propia película. Así lo han ideado los chicos de Ubisoft, con Ancel (papá de Rayman) a la cabeza, diseñando un desarrollo en el que **las misiones estarán salpicadas con escenas cinemáticas,** los diálogos serán claves para seguir la aventura y la banda sonora encajará perfectamente con cada acción. Por haber, hasta tendremos coprotagonista de lujo, un simpático cerdo con el que nosotros nos hemos partido de risa en muchos momentos: muy ocurrente este Zerdy, y una ayuda excepcional para Jade.

En cada misión **habrá que hacer un poco de todo.** Jade no es Indiana Jones, pero ¡qué tiemble Lara! No, en serio, Jade va a demostrar ser una chica "multifunción". Tendrá que resolver puzzles para colarse por los escenarios y localizar las pruebas que le pidan; lidiará con todo tipo de monstruos dando una lección de Dai Bo (un palo, sí, un palo que ríete tú de los sables jedi); controlará un vehículo aerodeslizador dotado de armas láser; y **manejará la cámara de fotos con la pericia de un corresponsal de guerra.** Gran parte del quid del juego estará en la cámara. Con las fotos que hagamos a la fauna de la zona, conseguiremos créditos para comprar ítems; y esas mismas fotos, pero a la gente del gobierno, acabarán con la conspiración. Su manejo será muy sencillo, y lo mejor



Las escenas de combate estarán muy bien montadas, con buenos movimientos y golpes, muchos efectos especiales... Pero no estaremos todo el rato luchando.



El aspecto gráfico le dará un toque muy peliculero al juego. No sólo por el diseño o el colorido, también por los planos de cámara, siempre bien estudiados.

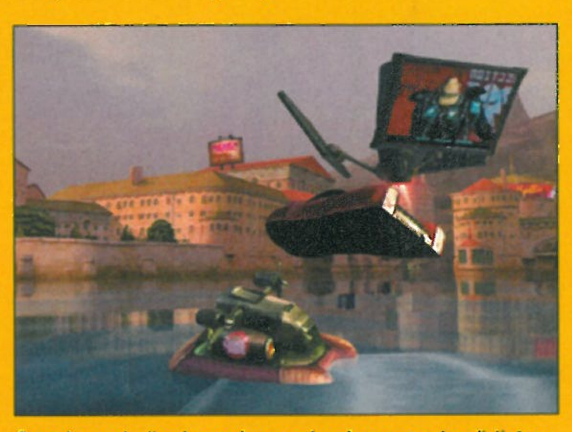


¿QUÉ HARÍAS TÚ SIN ZERDY!

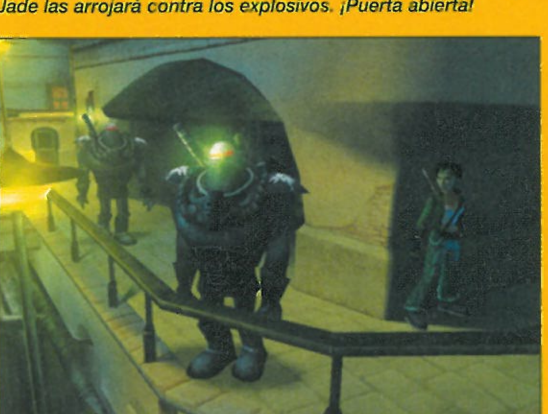
Habrá buena química entre Jade y su amigo cerdo Zerdy. Digamos que se necesitarán. Zerdy nos ayudará a resolver puzzles, se encargará de abrir algunas puertas y utilizará unas botas-cohete de su invención para ayudarnos a liquidar monstruos. Además será una personaje muy divertido, que pondrá siempre un toque de humor, pase lo que pase.



Un pequeño puzzle. Zerdy "obligará" a salir esas criaturas, y Jade las arrojará contra los explosivos. ¡Puerta abierta!



Con el aerodeslizador podremos desplazarnos a los distintos lugares de Hyllis. Aquí estamos entrando en la ciudad.



En algunos momentos la tensión se cortará con un cuchillo. Jade, chica, reza para que ese Domz no se gire, o si no...



En las cuevas transcurrirá una de las primeras misiones, y como veis tendremos que activar diferentes artilugios.

es que podremos ir mejorando el equipo (con nuevos zooms, por ejemplo) a medida que completemos álbumes de fotos. Pero no os las prometáis tan felices. Al principio los encarguitos serán fáciles, después habrá que convertirse en todo un espía y utilizar las mejores dotes de infiltración para no ser detectado.

¡La fotografía, genial!

Ya veréis qué fácil es meterse en el papel y disfrutar con las situaciones y diálogos entre Jade y Zerdy. Y no sólo porque **la acción estará muy bien enlazada,** sino también porque la imagen del juego os va a atrapar desde el comienzo. Su aspecto de "cartoon", con **gráficos de fantasía y colores muy vivos,** nos han parecido un puntazo. Además Jade es todo un bombón, así que añadidle toquecito sexy. Y el fenomenal doblaje, se nota que hecho por actores profesionales, redondeará una **producción en la que todo promete ser de cine.** Muy pronto en las mejores pantallas, o sea en las de tu GameCube.

COMO EN NATIONAL GEOGRAPHIC...

NUESTRA REPORTERA se "gana" la vida sacando fotos bonitas de la fauna de Hillys. Cuando veamos un animalejo, sacad la cámara y ajustad el encuadre. La foto será enviada de forma inmediata al centro científico y recibiremos a cambio unos cuantos créditos. Con ellos podremos pagar la factura de la luz y activar el escudo protector de nuestra torre. Después, nos vendrá guay para comprar comida.



Vamos a descubrir un antiguo tesoro de Nintendo

SWORD OF MANA

La legendaria saga "Mana" continuará en GBA con toda la calidad y el estilo de Square-Enix.

DATOS DEL JUEGO

- **GAME BOY ADVANCE**
- **RPG / ACCIÓN**
- **MARZO**
- Compañía: **NINTENDO**
- Equipo: **SQUARE ENIX**
- Origen del Juego: **JAPÓN**
- Jugadores: **1-2**

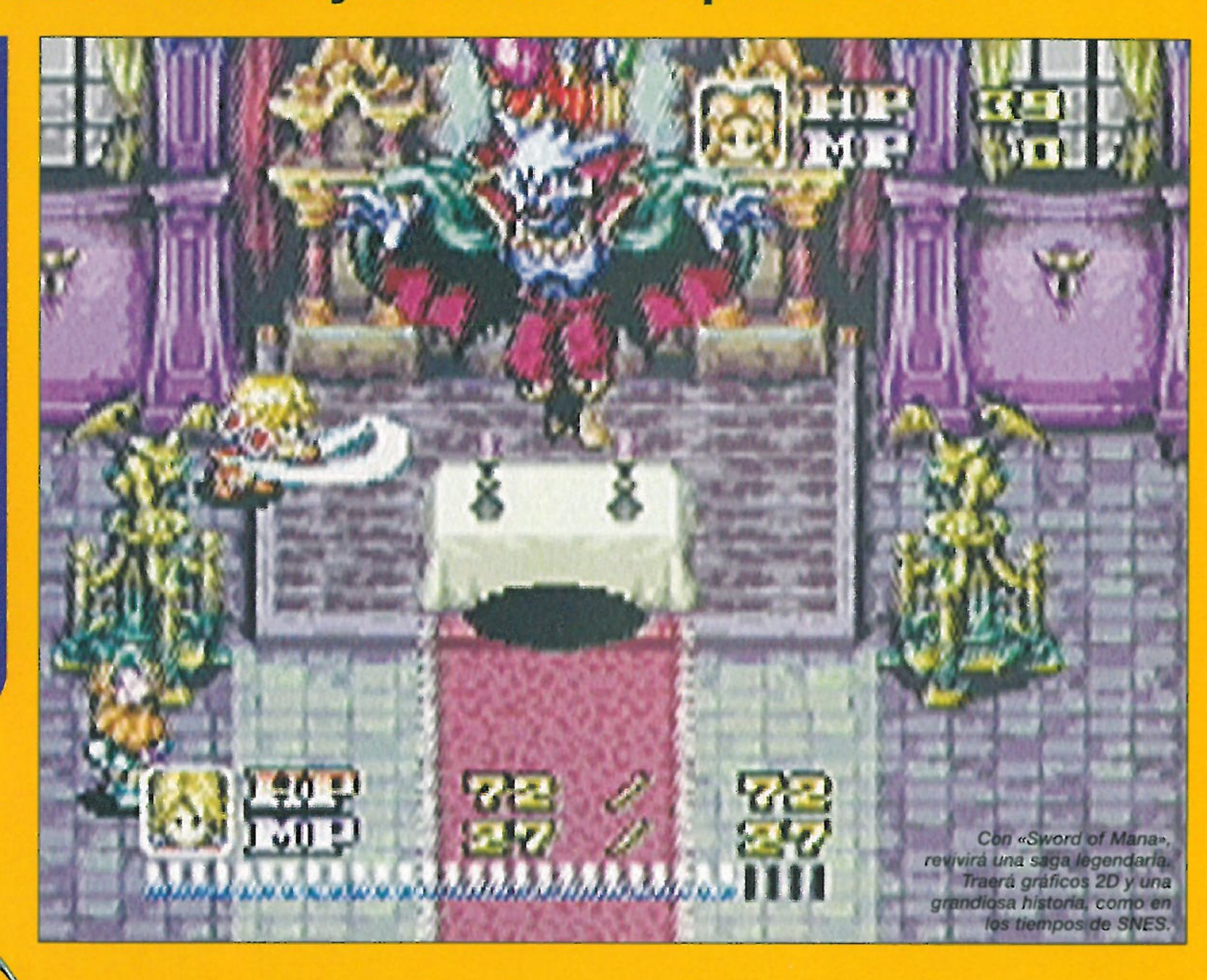
ADEMÁS SABEMOS QUE...

«Sword of Mana» no es exactamente una precuela de la saga "Mana", pero nos **contarán importantes secretos sobre el origen de la fuente de la vida y de la diosa Mana.**

La aventura será la misma para ambos protagonistas, pero las **acciones y los caminos que seguirán héroe y heroína serán bien diferentes.**

UN REGRESO ESPERADO

Arrasó en SNES, con «Secret of Mana» y ahora la historia sigue en GBA.



Con «Sword of Mana», revivirá una saga legendaria. Traerá gráficos 2D y una grandiosa historia, como en los tiempos de SNES.

Lo primero es situarse, y para ello hay que irse diez años atrás, cuando los más viejos del lugar "quemábamos" la Super Nintendo con titulazos de Rol como «The Legend of Zelda: A Link to the Past», «Secret of Evermore», «Illusion of Time», «Terranigma», y un tal «Secret of Mana». Este último fue **uno de los juegos que encumbró aquella consola, y el predecesor del que ahora nos ocupa.** Y, sin lugar a dudas, también pasará a formar parte del Olimpo de Advance. ¿Queréis saber por qué? Pues, a seguir leyendo.

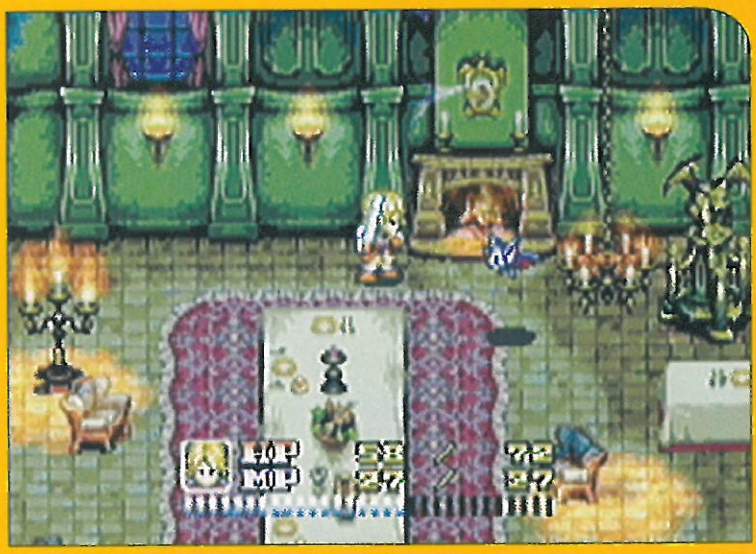
EL SEÑOR OSCURO. Vale, es cierto que su nombre, Dark Lord, no es muy original para el "malo" de un juego, pero, en cuanto a enemigo, es tan peligroso como el que más. Y si no, ya lo comprobaréis, ya.

¡Vaya historia!

El nuevo «Sword» nos sumergirá en un argumento completamente nuevo, pero **ambientado en el mundo y la historia de Mana.** Y nos va a revelar muchos aspectos y secretos que quedaron en el aire, por ejemplo, cómo comenzó el reinado del Señor Oscuro. Todo ello usando la misma fórmula que su exitoso predecesor: **un RPG con combates en tiempo real,** tipo Zelda. Pero también con todos los elementos que identifican a Square: **argumento emocionante, gráficos muy bien acabados y llenos de detalles,** una lista interminable de ítems, armas y hechizos, y una profundidad de juego impresionante. Lo primero que tendremos que hacer será elegir nuestro protagonista, héroe o heroína. Y tan "tonta" decisión marcará el desarrollo del juego porque ambos cogerán caminos alternativos, harán cosas distintas y tomarán decisiones diferentes. Pero lo mejor es que **el personaje que no elijamos, nos acompañará durante gran parte de nuestra aventura, luchando a nuestro lado.** Juntos tendrán que encontrar al malvado Dark Lord, el joven líder del Reino Granz, que pretende hacerse con el control total sin la ayuda del poder de Mana (el tío considera "herejes" a todos los miembros del clan Mana, nosotros incluidos). Eso significa **un largo camino por bosques, aldeas y montañas, ejércitos de soldados pisándonos los talones** y cientos de



Con escenarios tan impresionantes, el juego parecerá cualquier cosa menos un RPG. Y es que, estando Square (ahora con Enix) detrás, no cabía esperar menor calidad.



Y la cosa no se quedará en los castillos. Los interiores lucirán tan bonitos y tan detallados como éste. ¿Os habéis fijado en cómo ilumina el suelo la luz de las velas?



LOS TURNOS, QUE ESPEREN SU TURNO

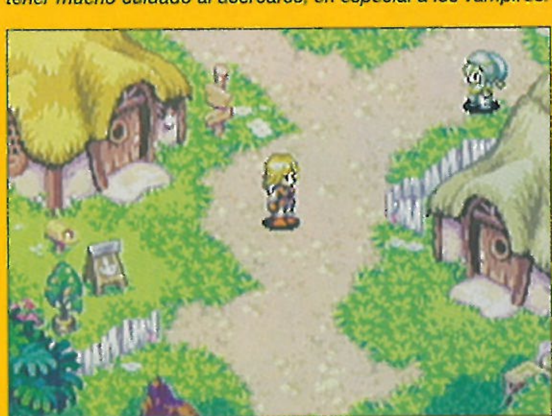
Porque en este juego no van a estar. «Sword of Mana» les va a dar una alegría a todos aquellos impacientes que prefieren la acción en lugar de esperar turno, viendo cómo un monstruo le masca, sin poder hacer nada. Eso, y el hecho de llevar al lado a nuestro compañero/a, le da a este título un gran toque de dinamismo.



El que las batallas sean en tiempo real implicará que haya que tener mucho cuidado al acercarse, en especial a los vampiros.



A pesar de las dos dimensiones, las animaciones de los personajes mostrarán sus estados de ánimo. ¡Pobrecino, él!



No faltarán los pueblos, con sus tiendas y posadas, pero algunos estarán situados en el interior de peligrosos bosques.



Esa cosa pequeña y azul no es un nuevo Pokémon, sino un espíritu del agua. Su ayuda y la de sus colegas será vital.

monstruos que nos harán la vida imposible. Así que, si has terminado con la aventura de Link, no enfundes la espada, que la vas a necesitar.

¡Son demasiados!

Eso es lo que más mola de los juegos de rol y acción, que hay que tirar de espada en lugares repletos de monstruos de todos los colores y tamaños. Para ello contaremos con **amplísimos inventarios de armas (espadas, arcos...), de armaduras,** de ítems para recuperar vida y poder mágico... Y también con **dos tipos de magia: los espíritus,** unas pequeñas criaturas parecidas a los Djinn de «Golden Sun», **y los sabios,** enormes personajes que invocaremos con la ayuda de otro amigo y del cable Link. Sí, sí, habrá una **opción para dos jugadores, en la que podremos intercambiar información** para conseguir ataques. Cuanta más gente conozcamos, mejores ataques "Amigo" podremos soltar a los malos. Con la cantidad de RPGs que hay... ¡y resulta que éste también será la pera!

¿MUY GRANDE PARA UN RPG?

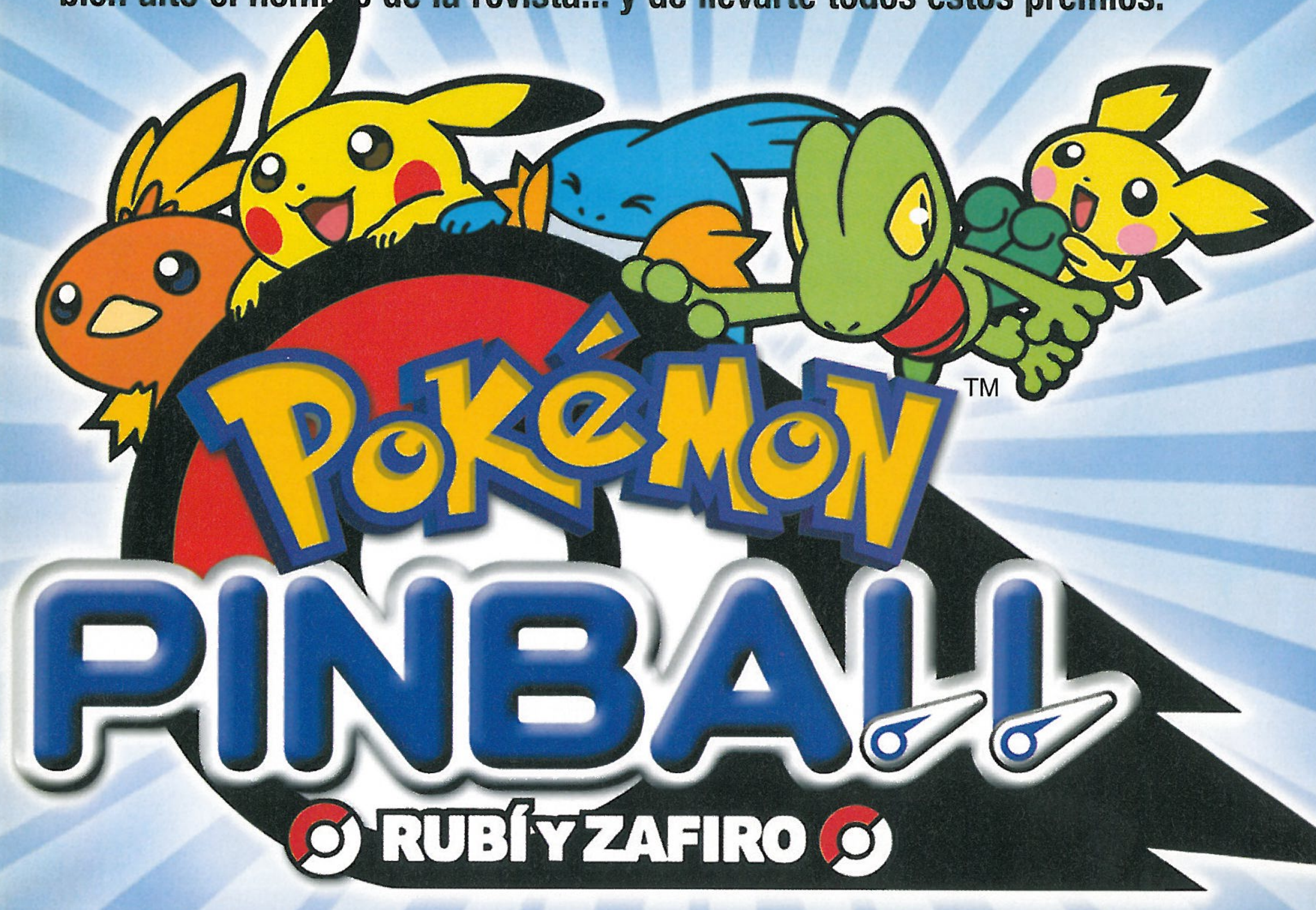
MUY BONITOS, SÍ, ¡PERO TAMBIÉN MUY PELIGROSOS!
"Sword of Mana" va a presentar un amplio catálogo de monstruos, que aparte de no ser nada fáciles de vencer, van a presentar un tamaño más que considerable. Y no solo ellos, también algunos hechizos (con la ayuda de un amigo, vía Link) nos permitirán invocar a los sabios, unos personajes tan poderosos como gigantescos.



¿Te crees el mejor jugador de Pokémon Pinball del mundo? Pues demuéstralo participando en nuestro campeonato

TÚ PUEDES SER NUESTRO CAMPEÓN

Lo realmente importante de conseguir tropecientos millones de puntos en Pokémon Pinball es que los demás lo sepan. Aquí te damos la oportunidad de lucirte ante otros jugadores, de demostrar que eres el mejor, de dejar bien alto el nombre de la revista... y de llevarte todos estos premios.



ON PINBALL

¡¡Regalamos!!



198
Relojes exclusivos
Nintendo Acción



Sorteamos
11
Super Paks
Pokémon
GBA SP
Rubí y Zafiro

¿Cómo conseguirlos?

- La competición comienza el 21 de noviembre y finaliza el 6 de febrero de 2004. Durará exactamente 11 semanas.
- Cada semana se elegirán las 10 mejores puntuaciones para la mesa Rubí y las 10 mejores en Zafiro. El mejor de cada mesa ganará un juego a elegir de GBA de Nintendo España. Los 9 restantes obtendrán un reloj exclusivo Nintendo Acción.
- Al final de la competición se sortearán entre todos los participantes 11 paks GBA SP Rubí y Zafiro Edición Limitada.

¿QUÉ DEBO HACER PARA PARTICIPAR?

1. ¿Ya tienes el juego? Pues regístralo en www.nintendovip.com Y luego practica hasta que consigas la mejor puntuación posible. Cuando la tengas, guárdala en el cartucho.
2. Entra en http://pokemon. nintendo.es y cliquea en el campeonato Pokémon Pinball.
3. Introduce tus datos e identifícate como participante de esta revista, escribiendo la siguiente clave: naccion
4. Entonces escribe tu puntuación, entra el contenido de tu Pokédex y ¡suerte! ¿Te has enterado de todo? Si no, visita http://pokemon. nintendo.es y repasa bien todas las bases.
5. Recuerda que puedes participar tantas veces como quieras. O sea que cada vez que superes tu propio record, no dejes de probar suerte.

Ver bases completas del concurso en la página de internet http://pokemon.nintendo.es



MEGAJUEGOS
envia MGJ1 seguido de espacio y código de tu juego elegido al 7808
Si dudas estamos en juegos@movilgalaxy.com
o llama al 806 52 61 43
XMEN2 cod XMEN
ITALIANJOB cod JOB
TOPGUN cod TOP
ELDER SCR. cod ELDER
MC.QUAID cod MC
SNOPRO cod SNO
MCQUAID2 cod MC2
IHRA cod IHRA
STARX cod STAR
MOBILERC cod RC
MOBOWLING cod BOWLING
WILDBALL cod WILD
SLOTS cod SLOTS
ROULETTE cod ROU
BLACKJACK cod BLACK
FOOTBALL cod FT
MP3 PARA MOVILES
¿QUIERES QUE TU MOVIL SUENE COMO UN CERDO, O UN...?
MP3 AUTENTICOS QUE PUEDES USAR COMO TONO
envia TP75 + un espacio + cod sonido al 7494
DESCARGATELOS Y SORPRENDE CON TU MOVIL
77022 CAMARA DE FOTOS
77016 CODIGO MORSE
77013 COMPUTADORA
77030 INTEL INSIDE
77014 MODEM
77015 MORSE SOS
77012 ONDAS
77018 TELEFONO ANTIGUO
77017 TUNING RADIO
77019 APLAUSOS
77039 ATAQUE AEREO
77040 AVION CAYENDO
77041 EXPLOSION 2
77031 LIQUIDO
77038 PISTOLA 9 MM
77034 PUERTA QUE SE CIERRA
77036 TORMENTA
77037 TRUENO
77011 BESO
77115 ESTOY A PUNTO DE ...
77006 GEMIDOS
77009 GEMIDOS RAPIDOS
77008 OOOH
77007 ORGASMO
77094 LOBO TRISTE
77087 LORO
77086 MOSQUITO
77084 OSO
77100 PAJARO DE JUNGLA
77081 PATOS
77044 FRENAZO
77045 HARLEY DAVIDSON
77046 HELICOPTERO
77047 SIRENA DE BARCO
77048 SIRENA DE POLICIA
77050 TREN PASANDO
77089 SERPIENTE DE CASCABEL
77090 TIGRE
77083 VACA
77110 VACA 2
77114 VACAS
77082 ALELUYA
VIDEOJUEGOS
¡¡¡Ahora puedes convertir tu móvil en una consola!!!
ENVÍA MJ44 SEGUIDO DE UN ESPACIO Y CÓDIGO DEL JUEGO AL 7494
TAMBIÉN PUEDES DESCARGÁRTELOS LLAMANDO 806 52 61 43
Si dudas estamos en juegos@movilgalaxy.com
B-MAN 107159
M-FUT 111582
BETRIS 111561
TAXI 110219
E. SPEED 110206
PINBALL 110266
BUBBLE 107688
CHESS 111564
MOBIBALL 111584
SNOWB 107714
ALIEN 111556
DARTS 110842
FRUIT M. 110209
GR. PRIX 111573
SPEED 111661
BOXING 107729
MINIBALL 111585
JAM 107687
SKATE 111592
SPACE E. 107154
HOCKEY 111583
FOTOS SAN VALENTÍN
envia 56MF + espacio + codigo de la foto al 7057
3759
3755
0965
1033
1169
1595
THANK YOU!
2419
3611
3610
0610
0654
0612
1540
1539
0472
www.movilgalaxy.com
polifónicas
logos
tonos
juegos
fotos
salvapantallas
animaciones
concursos
ordenadores...
polifónicos
Envía + un espacio > al
TP32 y el código del tono 7494
O llama al 806 52 60 61
BUSCATONOS
PON EL TONO QUE SIEMPRE HAS QUERIDO EN TU MOVIL
SI NO VES LO QUE BUSCAS
ENVÍA TP32 + UN ESPACIO Y UNA PALABRA PARA LA BÚSQUEDA > AL 7494
82652 FIESTA PAGANA MAGO DE OZ
83796 LA MADRE DE JOSE EL CANTO DEL LOCO
83188 REAL MADRID HIMNO OFICIAL
83662 CRAZY IN LOVE BEYONCE & JAY Z
83584 BRING ME TO LIFE EVANESCENCE
80025 THE SIMPSONS THEME
80017 MISSION IMPOSSIBLE FILM
82172 BARCELONA HIMNO OFICIAL
83599 PAPI CHULO EL CHOMBO
83808 HIMNO DE ESPAÑA HIMNO
84090 TENGO QUECO
80726 NO WOMAN NO CRY BOB MARLEY
82935 NOCHES DE BOHEMIA NAVAJITA PLATEA
80277 NOTHING ELSE MATTERS METALLICA
81689 ROSAS Y ESPINAS DAVID BISBAL
80001 IN DA CLUB 50 CENT
83228 SAMBA ADAGIO SAFRI DUO
83849 MOLINOS DE VIENTO MAGO DE OZ
82380 DAME VENENO LOS CHUNGUITOS
80002 LOSE YOURSELF EMINEM
83914 NO ES LO MISMO ALEJANDRO SANZ
80043 THE TERMINATOR FILM
83604 LOCA MALENA GRACIA
83883 FRAGGLE ROCK TELEVISION
84057 EN TU CRUZ ME CLAVASTE CHENOA
83902 SON DE AMORES ANDY Y LUCAS
80143 PINK PANTHER THEME
80293 ITS MY LIFE BON JOVI
83856 20 DE ENERO LA OREJA DE VAN GOGH
80269 FREESTYLER BOMFUNK MCS
80093 EQUADOR SASH
80062 IN THE END LINKIN PARK
80096 PULP FICTION FILM
83658 STAR WARS JOHN WILLIAMS
83786 DESENCHANTEE KATE RYAN
80024 THE MATRIX FILM
80298 MASTER OF PUPPETS METALLICA
82124 ATLETICO DE MADRID HIMNO OFICIAL
83675 FLIGHT 673 DJ TIESTO
80065 FRIENDS THEME
83655 THUNDERS TRUCK ACDC
81690 BYE BYE DAVID CIVERA
80056 INSOMNIA FAITHLESS
80239 FINAL COUNTDOWN EUROPE
82835 MIENTEME D. BISBAL
80044 ROCKY FILM
82123 ATHLETIC DE BILBAO HIMNO OFICIAL
80108 BENNY HILL THEME
80472 EVERY BREATH YOU TAKE THE POLICE
82430 DEVUÉLVEME LA VIDA ANTONIO OROZCO
82004 A DIOS LE PIDO JUANES
83850 LAS TAPITAS ANUNCIO ONCE
80045 WITHOUT ME EMINEM
80125 MORTAL KOMBAT FILM
81684 MUNDIAN TO BACH KE PANJABI MC
80111 SWEET CHILD OF MINE GUNS AND ROSES
80041 HEAVEN DJ SAMMY FEAT. YARON
83863 FALLIN HIGH SAFRI DUO
83580 WEEKEND SCOOTER
83918 WHERE IS THE LOVE BLACK EYED PEAS
80642 ENJOY THE SILENCE DEPECHE MODE
84034 UNO MAS UNO SON SIETE FRAN PEREA
82648 FELIZ NAVIDAD BONEY M
83585 LIBERTINE KATE RYAN
83933 ROSAS LA OREJA DE VAN GOGH
84068 DU HAST RAMMSTEIN
80174 EXPEDIENTE X TELEVISION
82284 COLOR ESPERANZA DIEGO TORRES
83290 SIN MIEDO A NADA ALEX UBAGO & AMAIA
83809 GUARDIA CIVIL HIMNO
80067 BELISSIMA DJ QUICKSILVER
84067 EL EXORCISTA CINE
82740 MALDITO DUENDE HÉROES DEL SILENCIO
80014 JAMES BOND FILM
83834 LA ABEJA MAYA TELEVISIÓN
80197 SANDSTORM DARUDE
84042 RATONCITOS COLORADOS ANDY Y LUCAS
83598 MARIPOSA TRAICIONERA MANA
84064 DARTH VADER MARCHA IMPERIAL STAR WARS
80137 ENTER SANDMAN METALLICA
83642 NO TE ESCAPARAS HOMBRES G
83797 MAS QUE NADA TANGA GIRLS
80406 TAKE ON ME A-HA
83661 AXEL F 2003 DJ MURPHY BROWN
83885 NUMB LINKIN PARK
81459 SMOKE ON WATER DEEP PURPLE
83814 SATISFACTION BENNY BENASSI
82886 NI MÁS, NI MENOS LOS CHICHOS
81664 CHILDREN ROBERT MILES
81685 TU ES FOUTU IN-GRID
83586 SOMEWHERE I BELONG LINKING PARK
80217 I CAN´T GET NO SATISFACTION ROLLING STONES
83609 VEN VEN VEN SEX BOMB
82813 MI JEFE MOJINOS ESCOZIOS
82190 BETIS HIMNO OFICIAL
82361 CHIHUAHUA DJ BOBO
80091 20TH CENTURY FOX FILM
83477 HIMNO DE VALENCIA COMUNIDAD VALENCIANA
84079 FROM THE INSIDE LINKIN PARK
83873 GOING UNDER EVANESCENCE
83886 CAPRICHOSA CHAYANNE
83650 SAINT ANGER METALLICA
83648 LA FAMILIA MUNSTER TELEVISION
82440 DIME BETH
80321 UNFORGIVEN METALLICA
82364 CHIQUILLA SEGURIDAD SOCIAL
83907 SLOW KYLIE MINOGUE
80078 BILLY JEAN MICHAEL JACKSON
81687 PUEDES CONTAR CONMIGO OREJA DE VAN GOGH
84054 LA ESENCIA DE TU VOZ ROSA
83884 EL PRINCIPE DE BEL AIR TELEVISION
80131 BUFFY THE VAMPIRE SLAYER THEME
83258 SEVILLA F.C. HIMNO OFICIAL
84094 HIMNO DE RIEGO REPUBLICA
80336 MACGYVER THEME
80012 SK8ER BOI AVRIL LAVIGNE
80831 JAMMIN BOB MARLEY
83430 TÚ SIGUE ASÍ OBK
83881 WHITE FLAG DIDO
83578 HASIENDO EL AMOR DINIO
83858 ALIVE SONIQUE
83895 QUIERO BESARTE ROSER
80366 LIVING ON A PRAYER BON JOVI
80150 BITTER SWEET SYMPHONY THE VERVE
80285 CHARLIE´S ANGELS THEME
84166 HERO OF THE DAY METALLICA
84165 AGUA JARABE DE PALO
84164 GENGHIS KHAN IRON MAIDEN
84163 BEHIND BLUE EYES LIMP BIZKIT
84162 MI FORMA DE SENTIR COYOTE DAX
84161 THE VOICE WITHIN CHRISTINA AGUILERA
84103 RAYANDO EL SOL MANA
84102 PURGATORY IRON MAIDEN
84101 TARANTELA NAPOLITANA ITALIA
84100 PUTO MOLOTOV
SI TIENES ALGUNA SUGERENCIA PARA NUESTRO PRÓXIMO NÚMERO>> ENVÍA PEDIDO + ESPACIO + UNA DESCRIPCIÓN DE LO QUE QUIERES AL 7494. *Precio sms: 0,9 €/men. *Precio max.min 906: 1,06 € r.f., 1,357 € r.m. Apd. Correos 3119 - 41003 Sevilla Numero de atencion al clie
GD87 SMSUNG SGH-N620 SGH-T100 SIEMENS M55 C55 S55 SL55 U10 SONYERICKSON P800 T610BT618 MMS>> MOTOROLA A830 E380 E390 T720 T720i V300 V600 NOKIA 3300 3510i 3650 5100 6100 6220 6610 6800 7210 7250 7250i 7650 8910i N-GAGE PANASONIC GD87 SHARP GX10 SONYERICSSON
MEGAJUEGOS NOKIA 3650 7650 7210, 6100 3510i 3410 MOTOROLA T720 SIEMENS S55 SHARP Gx10. Polifonicos, juegos y mms necesitan varios mensajes para su descarga. Logos y tonos se descargan con un solo mensaje.

PoKéMo

enero

L	M	X	J	V	S	D
			1	2	3	4
5	6	7	8	9	10	11
12	13	14	15	16	17	18
19	20	21	22	23	24	25
26	27	28	29	30	31	

febrero

L	M	X	J	V	S	D
						1
2	3	4	5	6	7	8
9	10	11	12	13	14	15
16	17	18	19	20	21	22
23	24	25	26	27	28	29

marzo

L	M	X	J	V	S	D
1	2	3	4	5	6	7
8	9	10	11	12	13	14
15	16	17	18	19	20	21
22	23	24	25	26	27	28
29	30	31				

abril

L	M	X	J	V	S	D
			1	2	3	4
5	6	7	8	9	10	11
12	13	14	15	16	17	18
19	20	21	22	23	24	25
26	27	28	29	30		

mayo

L	M	X	J	V	S	D
					1	2
3	4	5	6	7	8	9
10	11	12	13	14	15	16
17	18	19	20	21	22	23
24/31	25	26	27	28	29	30

junio

L	M	X	J	V	S	D
	1	2	3	4	5	6
7	8	9	10	11	12	13
14	15	16	17	18	19	20
21	22	23	24	25	26	27
28	29	30				



Pokémon

enero

L	M	X	J	V	S	D
			1	2	3	4
5	6	7	8	9	10	11
12	13	14	15	16	17	18
19	20	21	22	23	24	25
26	27	28	29	30	31	

febrero

L	M	X	J	V	S	D
						1
2	3	4	5	6	7	8
9	10	11	12	13	14	15
16	17	18	19	20	21	22
23	24	25	26	27	28	29

marzo

L	M	X	J	V	S	D
1	2	3	4	5	6	7
8	9	10	11	12	13	14
15	16	17	18	19	20	21
22	23	24	25	26	27	28
29	30	31				

abril

L	M	X	J	V	S	D
			1	2	3	4
5	6	7	8	9	10	11
12	13	14	15	16	17	18
19	20	21	22	23	24	25
26	27	28	29	30		

mayo

L	M	X	J	V	S	D
					1	2
3	4	5	6	7	8	9
10	11	12	13	14	15	16
17	18	19	20	21	22	23
24/31	25	26	27	28	29	30

junio

L	M	X	J	V	S	D
	1	2	3	4	5	6
7	8	9	10	11	12	13
14	15	16	17	18	19	20
21	22	23	24	25	26	27
28	29	30				

REVISTA OFICIAL





Calendario 2004

julio

L	M	X	J	V	S	D
			1	2	3	4
5	6	7	8	9	10	11
12	13	14	15	16	17	18
19	20	21	22	23	24	25
26	27	28	29	30	31	

agosto

L	M	X	J	V	S	D
						1
2	3	4	5	6	7	8
9	10	11	12	13	14	15
16	17	18	19	20	21	22
23/30	24/31	25	26	27	28	29

septiembre

L	M	X	J	V	S	D
		1	2	3	4	5
6	7	8	9	10	11	12
13	14	15	16	17	18	19
20	21	22	23	24	25	26
27	28	29	30			

octubre

L	M	X	J	V	S	D
				1	2	3
4	5	6	7	8	9	10
11	12	13	14	15	16	17
18	19	20	21	22	23	24
25	26	27	28	29	30	31

noviembre

L	M	X	J	V	S	D
1	2	3	4	5	6	7
8	9	10	11	12	13	14
15	16	17	18	19	20	21
22	23	24	25	26	27	28
29	30					

diciembre

L	M	X	J	V	S	D
		1	2	3	4	5
6	7	8	9	10	11	12
13	14	15	16	17	18	19
20	21	22	23	24	25	26
27	28	29	30	31		



Calendario 2004

julio

L	M	X	J	V	S	D
			1	2	3	4
5	6	7	8	9	10	11
12	13	14	15	16	17	18
19	20	21	22	23	24	25
26	27	28	29	30	31	

agosto

L	M	X	J	V	S	D
						1
2	3	4	5	6	7	8
9	10	11	12	13	14	15
16	17	18	19	20	21	22
23/30	24/31	25	26	27	28	29

septiembre

L	M	X	J	V	S	D
		1	2	3	4	5
6	7	8	9	10	11	12
13	14	15	16	17	18	19
20	21	22	23	24	25	26
27	28	29	30			

octubre

L	M	X	J	V	S	D
				1	2	3
4	5	6	7	8	9	10
11	12	13	14	15	16	17
18	19	20	21	22	23	24
25	26	27	28	29	30	31

noviembre

L	M	X	J	V	S	D
1	2	3	4	5	6	7
8	9	10	11	12	13	14
15	16	17	18	19	20	21
22	23	24	25	26	27	28
29	30					

diciembre

L	M	X	J	V	S	D
		1	2	3	4	5
6	7	8	9	10	11	12
13	14	15	16	17	18	19
20	21	22	23	24	25	26
27	28	29	30	31		

The Pokémon Company

Nintendo®

http://pokemon.nintendo.es


FINAL FANTASY®
CRYSTAL CHRONICLES™


FINAL FANTASY®
CRYSTAL CHRONICLES™



ENERO

L	M	X	J	V	S	D
			1	2	3	4
5	6	7	8	9	10	11
12	13	14	15	16	17	18
19	20	21	22	23	24	25
26	27	28	29	30	31	

FEBRERO

L	M	X	J	V	S	D
						1
2	3	4	5	6	7	8
9	10	11	12	13	14	15
16	17	18	19	20	21	22
23	24	25	26	27	28	29

MARZO

L	M	X	J	V	S	D
1	2	3	4	5	6	7
8	9	10	11	12	13	14
15	16	17	18	19	20	21
22	23	24	25	26	27	28
29	30	31				

ABRIL

L	M	X	J	V	S	D
			1	2	3	4
5	6	7	8	9	10	11
12	13	14	15	16	17	18
19	20	21	22	23	24	25
26	27	28	29	30		

MAYO

L	M	X	J	V	S	D
					1	2
3	4	5	6	7	8	9
10	11	12	13	14	15	16
17	18	19	20	21	22	23
24/31	25	26	27	28	29	30

JUNIO

L	M	X	J	V	S	D
	1	2	3	4	5	6
7	8	9	10	11	12	13
14	15	16	17	18	19	20
21	22	23	24	25	26	27
28	29	30				

JULIO

L	M	X	J	V	S	D
			1	2	3	4
5	6	7	8	9	10	11
12	13	14	15	16	17	18
19	20	21	22	23	24	25
26	27	28	29	30	31	

AGOSTO

L	M	X	J	V	S	D
						1
2	3	4	5	6	7	8
9	10	11	12	13	14	15
16	17	18	19	20	21	22
23/30	24/31	25	26	27	28	29

SEPTIEMBRE

L	M	X	J	V	S	D
		1	2	3	4	5
6	7	8	9	10	11	12
13	14	15	16	17	18	19
20	21	22	23	24	25	26
27	28	29	30			

OCTUBRE

L	M	X	J	V	S	D
				1	2	3
4	5	6	7	8	9	10
11	12	13	14	15	16	17
18	19	20	21	22	23	24
25	26	27	28	29	30	31

NOVIEMBRE

L	M	X	J	V	S	D
1	2	3	4	5	6	7
8	9	10	11	12	13	14
15	16	17	18	19	20	21
22	23	24	25	26	27	28
29	30					

DICIEMBRE

L	M	X	J	V	S	D
		1	2	3	4	5
6	7	8	9	10	11	12
13	14	15	16	17	18	19
20	21	22	23	24	25	26
27	28	29	30	31		



ENERO

L	M	X	J	V	S	D
			1	2	3	4
5	6	7	8	9	10	11
12	13	14	15	16	17	18
19	20	21	22	23	24	25
26	27	28	29	30	31	

FEBRERO

L	M	X	J	V	S	D
						1
2	3	4	5	6	7	8
9	10	11	12	13	14	15
16	17	18	19	20	21	22
23	24	25	26	27	28	29

MARZO

L	M	X	J	V	S	D
1	2	3	4	5	6	7
8	9	10	11	12	13	14
15	16	17	18	19	20	21
22	23	24	25	26	27	28
29	30	31				

ABRIL

L	M	X	J	V	S	D
			1	2	3	4
5	6	7	8	9	10	11
12	13	14	15	16	17	18
19	20	21	22	23	24	25
26	27	28	29	30		

MAYO

L	M	X	J	V	S	D
					1	2
3	4	5	6	7	8	9
10	11	12	13	14	15	16
17	18	19	20	21	22	23
24/31	25	26	27	28	29	30

JUNIO

L	M	X	J	V	S	D
	1	2	3	4	5	
7	8	9	10	11	12	
14	15	16	17	18	19	
21	22	23	24	25	26	
28	29	30				

JULIO

L	M	X	J	V	S	D
			1	2	3	4
5	6	7	8	9	10	11
12	13	14	15	16	17	18
19	20	21	22	23	24	25
26	27	28	29	30	31	

AGOSTO

L	M	X	J	V	S	D
						1
2	3	4	5	6	7	8
9	10	11	12	13	14	15
16	17	18	19	20	21	22
23/30	24/31	25	26	27	28	29

SEPTIEMBRE

L	M	X	J	V	S	D
		1	2	3	4	5
6	7	8	9	10	11	12
13	14	15	16	17	18	19
20	21	22	23	24	25	26
27	28	29	30			

OCTUBRE

L	M	X	J	V	S	D
				1	2	3
4	5	6	7	8	9	10
11	12	13	14	15	16	17
18	19	20	21	22	23	24
25	26	27	28	29	30	31

NOVIEMBRE

L	M	X	J	V	S	D
1	2	3	4	5	6	7
8	9	10	11	12	13	14
15	16	17	18	19	20	21
22	23	24	25	26	27	28
29	30					

DICIEMBRE

L	M	X	J	V	S	D
		1	2	3	4	
6	7	8	9	10	11	
13	14	15	16	17	18	
20	21	22	23	24	25	
27	28	29	30	31		



Fondos
en color para tu movil
envia MG32 + espacio + cód del fotofondo al 7494
o llama al 806 52 60 61
36215 36216 36228 36322 36346 36382 36384 36395 36460
35028 35098 35506 35518 36607 35453 35210 35429 36494 36236
35332 36633 36628 35568 35494 35439 35204 35945 45028 44009
LOVE
llamadas totalmente perdidas
Encontrar
MORIR PUEDE MATAR
36009 35936 36305 36526 35516 36483 35520 35819 36335 36244
35230 35493 36027 36010 35934 35471 35101 35118 35168 35171
35178 35180 35181 35316 35392 35465 35478 35479 35495
35528 35529 35538 35540 35550 35944 35957 35954 35958 35960 35973
36000 36039 36013 36056 36064 36133 36152 36457 36481 36625 36636
JACK DANIEL'S
36914 36927 36975 36992 36996 37030 35175 35191 35236 35237
35253 35256 35298 35321 35360 35372 35370 35402
35432 35435 35437 35450 35455 35459 35486 35532 35614 35818
Be Linux.
35508 35524 35560 35570 35923 35927 35961 35988 35989
35986 36047 36083 36119 36126 36130 36139 36141 36151 36171
MOVILSTATION>> MOTOROLA T720 NOKIA 3410 3510i 3650 5100 6100 6310i 6610 7210 7250 7650/ SHARP GX10 /SIEMENSM50 MT50 JUEGOSJAVA>> Nokia 7650 7210 3650 6610 3410 6310i 3510i 8910i 3510 SL45i Siemens M50 C55 Motorola T720 Sharp GX10



Juzga y ejecuta, tú eres la ley

JUDGE DREDD

Comics, película, videojuegos... el juez Dredd es una estrella mediática, pero sus rivales le quieren... muerto.

El "peliculero" Juez Dredd, archiconocido protagonista de comics, films y videojuegos, vuelve a nuestras pantallas esta vez con un **entretenido shooter 3D en primera persona.** La historia de este «Dredd vs Death» nos sitúa en pleno siglo XXII, en la ciudad de Mega City One, donde todos los ciudadanos son posibles criminales en potencia, y solo queda una fuerza capaz de mantener un mínimo de orden: los jueces. Pero al juez Muerte y a sus amigos se les han cruzado los cables y quieren tomar el control de la ciudad provocando el caos. Chico, eres el juez más prestigioso y mejor valorado, algo tendrás que hacer...

Poli y juez: todo en uno

Pues sí. Por eso además de la placa contamos con un **amplio arsenal,** con armas de repetición, misiles, lanzallamas... y todas con una función secundaria. Las **misiones** que nos esperan son **bastante largas y completas.** Pero no demasiado variadas, la verdad. A pesar de que hay que desactivar bombas o salvar personajes de vez en cuando, en realidad todo se puede resolver disparando a diestro y siniestro, desde delincuentes callejeros a los jueces oscuros. Controlaremos manifestaciones a la puertas de la comisaría, sofocaremos revueltas en la penitenciaría, desmontaremos peligrosas sectas de magia negra... pero siempre tirando de arma y vigilando la munición, que no abunda precisamente. Por eso, si te cansas de "juzgar" en solitario, se ha incluido un buen **multijugador para cuatro y un modo cooperativo para dos,** que aliviarán muchas tensiones.

En definitiva, un **shooter bastante completito y entretenido,** que nos hará revivir las "movidas" aventuras del juez "Stallone" Dredd.

"YA SABÍA QUE DIRÍAS ESO"...

Aquí vemos a Dredd (que les ha quedado clavadito a Stallone) en plena detención de un criminal. Es uno de los aspectos que más molan respecto a otros shooters: al detener a alguien vemos su nombre, edad, el crimen que ha cometido, lo que le va a caer... Pero asegúrate antes de disparar.





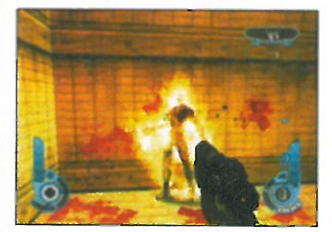
Estos "tipos" son culpables de hacer un graffiti: detenlos y júzgalos. No les caerá mucha condena, pero si te disparan...

Una de las mejores fases: la penitenciaría. Todavía quedan algunos jueces en pie, pero pronto veréis que no los suficientes.

"JUÉZGALO" «Dredd vs Death» es un shooter 3D que nos hará revivir las aventuras de este juez justiciero, famoso por sus cómics y película.

VAMPIROS EN PLENA NOCHE

Aquí los enemigos no son soldados, ni mafiosos ricos, ni nada de eso. Lo que más abundan son criminales callejeros, jueces muertos y vampiros como éstos.



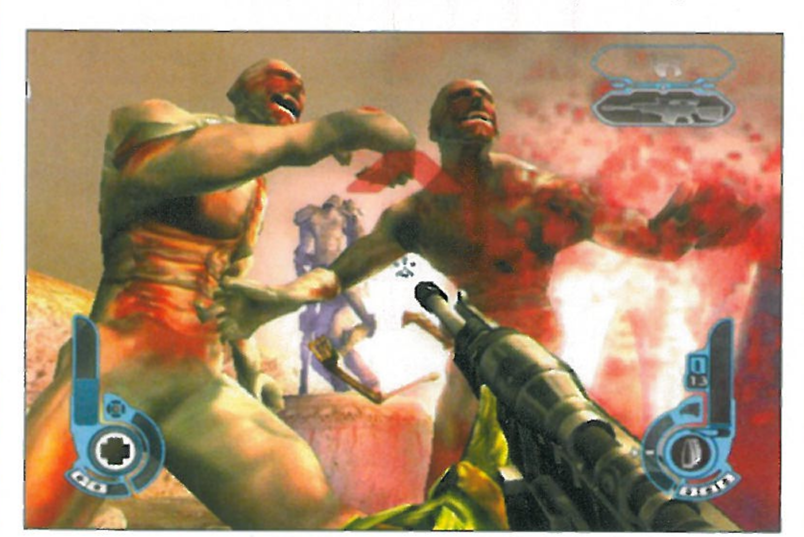
Ni siquiera el lanzallamas es capaz de tumbar a estos vampiros...



... que además tienen una agilidad que debería preocuparnos.

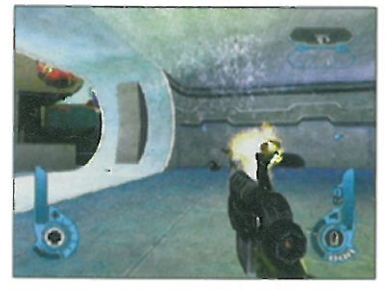


Los efectos de luz y las explosiones están tan bien logrados como los gráficos. Este tipo de armas son geniales, sí, pero también tardarás más tiempo en recargarlas.





Vamos a tener que estar muy al loro todo el rato, ¡que aquí nos atacan por doquier!



El nivel de detalle es muy alto. Si te quemas corre rápido bajo el cortafuegos.



Hay un montón de modos para cuatro jugadores, todos ellos igual de buenos.

EL ANÁLISIS

GRÁFICOS 90

▲ Los escenarios destacan por su nivel de detalle y realismo (de estilo futurista, claro).

▼ Los enemigos dejan escapar algún que otro polígono.

SONIDO 85

▲ Los sonidos y los efectos especiales, muy reales.

▼ Voces en inglés. Nos hubiera molado entender a Dredd.

JUGABILIDAD 89

▲ El nivel de acción está por las nubes: nos pasamos todo el rato disparando.

▼ En bastantes ocasiones se hace muy lineal.

DURACIÓN 90

▲ El modo historia es largo, y luego está el aliciente de jugártelo con un amigo.

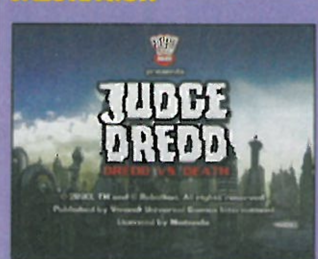
▼ Y cuando te lo pases con un amigo... pues, esto... porque, aquello...

TOTAL 89

▲ Sus **modos de juego** y su notable **apartado gráfico.**

▼ Es **muy lineal.** Las **voces están en inglés.**

VALORACIÓN



CONVIÉRTETE EN POLI... Y EN JUEZ

El juez Dredd protagoniza un título bastante competente. Los que le seguís en cómics o lo conocisteis en el cine seguramente valoraréis el juego con más "pasión". Para los que no os "suene", pensad en un shooter con buen nivel de acción, gráficos potentes y una oportunidad para disfrutar imponiendo la ley.

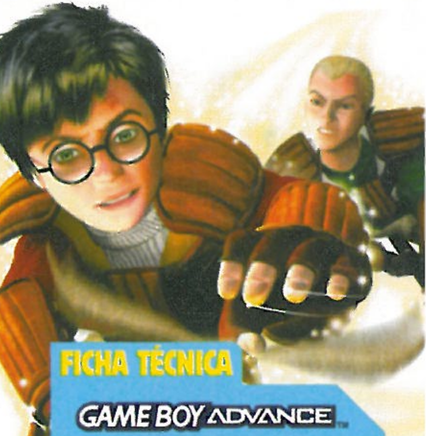
EL RANKING

1. Star Wars Rebel Strike
2. Time Splitters 2
3. Medal of Honor: Rising Sun

Es un buen juego, pero no a la altura de los grandes del ranking. Nuestra Cube tiene cantidad y calidad de shooters flipantes. Y el juego de Dredd se sitúa en una merecida cuarta posición.

Juégalo en cualquier parte

HARRY POTTER QUIDDITCH



¿Te gustaría saber qué tal se juegan los partidos de Quidditch en tu GBA? Pues pasa, que te lo enseñamos.

JUEGA, GANA Y DESBLOQUEA

CADA VEZ QUE GANES, PREMIO SEGURO. Los "Cromos Quidditch" no sólo sirven para coleccionarlos, también desbloquean modos de juego, equipos y muchos más interesantes extras. Tienes un total de 105, así que empléate a fondo para conseguirlos todos.



He aquí una bonita estampa del movimiento especial de España.



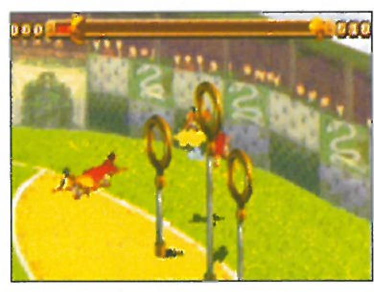
Escenarios como éste estarán a tu disposición, si los desbloqueas.



Los movimientos especiales se presentan en forma de animaciones de lo más fluido y espectacular. Pero cuidado, que consumen gran parte de la barra de energía.



Cada estadio tiene su propio diseño; los hay de tierra, agua, hierba, asfalto...



En esta versión todo es más pequeño, pero fiel a las reglas de Quidditch.

A estas alturas todo el mundo sabe lo que es el Quidditch, ¿verdad? Se juega en un coliseo, los jugadores van sobre escobas, y hay tres tipos de pelotas, pero la más importante, la que decide el partido es la Snitch dorada, patrimonio casi exclusivo de Potter.

Una buena versión

Bueno pues todo eso ya lo puedes disfrutar en tu GBA, con un **juego que te va a sorprender.** Lo decimos porque no parecía nada fácil incluir jugadores, estadios, uniformes, reglas, en fin todo lo que rodea a Potter, en una portátil, y que además resultara divertido. Pero sí, si jugar Quidditch ya mola, cuando veas las **fluidas animaciones** que tienen aquí los jugadores y cómo lanzan sus ataques especiales, vas a flipar. Vale, todo tiene un tamaño más pequeño que en GameCUBE, y a veces esto resulta algo lioso, pero la mecánica es la misma que en GC, y el control sobre el juego es sencillito. Además te picarás con cada partido. Aunque sólo sea para conseguir los **"Cromos Quidditch"** que desbloquean nuevos equipos (hay hasta 13), estadios y ataques especiales. Luego los puedes intercambiar con otro jugador de GBA o GameCube.

Si te mola Potter, debes tener este juego. Pero te advertimos que si le das mucha caña, si te pasas el día dándole al Quidditch, los partidos perderán su encanto. No es como jugar con FIFA, que te dura hasta la eternidad. Esto es más original, pero también te puede cansar antes.

FICHA TÉCNICA

GAME BOY ADVANCE



- Compañía: **EA GAMES**
- Desarrollo: **ELECTRONIC ARTS**
- Tipo de juego: **DEPORTES**
- Idioma: **CASTELLANO (TEXTOS)**
- Jugadores: **1-2**
- Passwords: **NO**
- Batería: **SÍ**
- Datos: **6 MODOS DE JUEGO**
- Precio: **49,95 €**
- A la venta: **YA DISPONIBLE**

EL ANÁLISIS

GRÁFICOS 84
Buena ambientación, pero los jugadores son algo pequeños.

SONIDO 81
Melodías y FX muy estilo Potter aunque algo escasos.

JUGABILIDAD 85
Partidos muy competidos, pero a la larga se te repetirán.

DURACIÓN 89
4 niveles de dificultad, 105 cromos y 13 equipos, ¿vale?

TOTAL 

 Las **animaciones** de los jugadores. El control.

 A la larga los partidos se vuelven **repetitivos.**

VALORACIÓN

Una buena adaptación de este deporte para la portátil de Nintendo. Es Quidditch en estado puro, aunque también se puede acabar haciendo repetitivo.

¡Cómo mola este «Medal of Honor»!

OK Nintendo Acción

M.O.H. INFILTRATOR

Esta nueva entrega es un juego de acción en tercera persona con toques de infiltración, vista aérea y muchas sorpresas.

EN LA GUERRA, TODO VALE

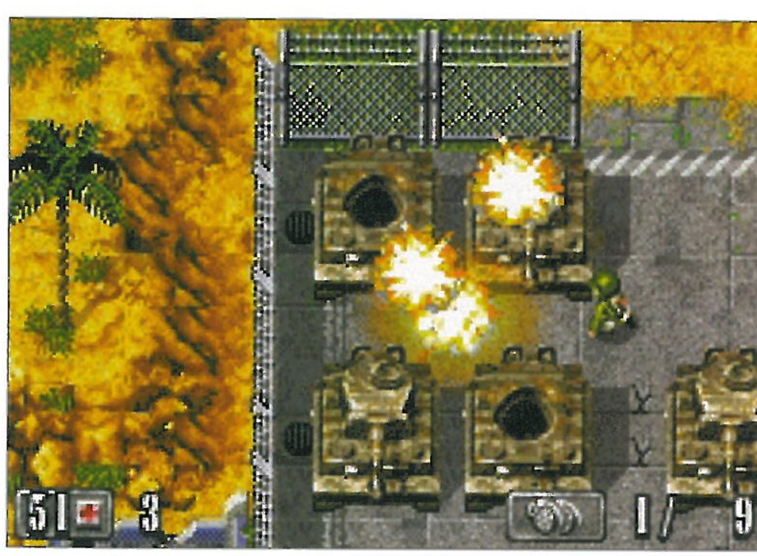
LA VARIEDAD DE SITUACIONES ESTÁ ASEGURADA. Aquí hay que estar preparado para todo. Para afrontar tiroteos en vista frontal, para colocar explosivos y destruir comunicaciones enemigas, para evitar los bombardeos de aviones nazis, para controlar un tanque...



Ajusta el punto de mira y dí adiós a los nazis que te molestan.



Con este tanque no encontrarás resistencia. ¡Ojo al del bazooka!



La acción es constante en el juego, pero nada de vista subjetiva, qué va, así, desde una vista aérea y con un buen control, se disfruta más de los arcades de disparos.



Avanzar sigilosamente y golpear por la espalda evita lucha y ahorra munición.



La lograda ambientación es uno de los puntos fuertes del juego. ¡Qué bonito!

Al empezar a jugar, sorprende el **acabado de los escenarios** y lo bien animados que están todos los personajes. O sea que promete bastante. La acción se desarrolla en **lugares tomados de la 2ª Guerra Mundial,** como el norte de Africa o la Bretaña francesa, y la verdad es que la **ambientación** está muy lograda. En total hay **15 fases repartidas en 5 misiones,** y para superar cada una de ellas siempre hay que **cumplir los objetivos marcados.** Desde destruir una torre de comunicaciones a recuperar documentos secretos, pasando por defender una granja o asegurar una determinada posición. El arsenal incluye **7 armas,** con ametralladoras, rifles, granadas y un Bazooka.

Mucho más que disparar

Pero no creas que todo es disparar, El **sigilo** también cuenta a la hora de ejecutar las misiones, pues a veces debemos eliminar a los enemigos silenciosamente o simplemente evitarlos para impedir que suene la alarma. Y así estábamos jugando, aplicándonos de lo lindo porque la verdad es que el juego se las trae, cuando de repente descubrimos que hay más. Sí, en cada misión tenemos **fases en primera persona** en las que un punto de mira sirve para enfrentarnos a montones de nazis que no dejan de disparar. Pues sí, todo un acierto. Lo que faltaba para redondear un **juego de acción muy chulo, con un genial aspecto gráfico,** jugable, y eso sí, insistimos, pelín dificililllo. Vamos, que te costará.



FICHA TÉCNICA

GAME BOY ADVANCE

- Compañía: **EA GAMES**
- Desarrollo: **NETHEROCK LTD**
- Tipo de juego: **ACCIÓN**
- Idioma: **INGLÉS (TEXTOS)**
- Jugadores: **1-2**
- Passwords: **NO**
- Batería: **SÍ**
- Datos: **5 MISIONES CON 3 FASES CADA UNA**
- Precio: **49,95 €**
- A la venta: **YA DISPONIBLE**

EL ANÁLISIS

GRÁFICOS 92
Escenarios geniales; secuencias de vídeo antes de cada misión.

SONIDO 91
Efectos de armas, explosiones y batalla muy logrados.

JUGABILIDAD 90
Algunas misiones muy difíciles, pero siempre anima a seguir.

DURACIÓN 91
Las 15 fases dan guerra para mucho, mucho tiempo.



TOTAL 91

▲ Resulta **muy adictivo.** La **genial ambientación.**



▼ No está traducido. Ojo a los novatos, es **difícil.**

VALORACIÓN

Un muy buen juego de acción que rompe con lo visto en la anterior entrega: adiós a la vista subjetiva, hola al arcade más jugable, y también difícil.

¿Has mirado en tu Game Boy?

BUSCANDO A NEMO

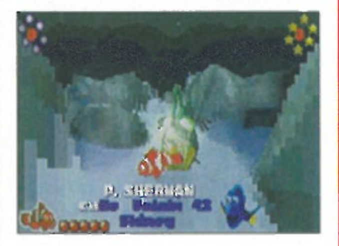
Seguro que después de jugar con Nemo, te entran ganas de comprarte un acuario, peces de colores, un tiburón...

COMO NEMO EN EL AGUA

SOLO FALTA BUSCAR TESOROS. Si piensas que el fondo del mar es aburrido estás muy equivocado. Durante tu aventura harás más cosas que nadar. Ah, y por supuesto, hablar con el resto de la fauna marina en un perfecto castellano.



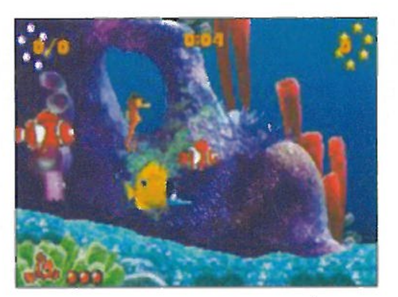
En el acuario, el resto de inquilinos nos propondrán diversas pruebas.



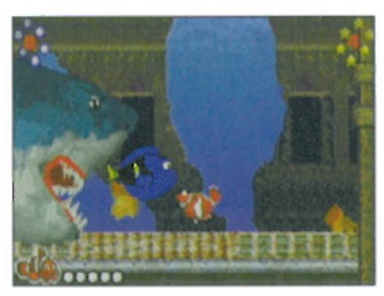
Como ésta: distraer al pez linterna para que Dory lea una carta.



Al pobre Nemo le llevarán a un acuario tras ser capturado. En él jugaremos dos fases, además de intentar descubrir la forma de salir. Al menos no encontraremos enemigos.



Durante nuestra aventura contaremos con la ayuda de un montón de peces...



... ¡arghh! ¡Qué tamaño! ¡Qué dientes! ¡Y qué cara de hambre! Casi mejor huir.

Si ya habéis encontrado a Nemo en Cube, aún os falta buscarlo en vuestra Advance. Como en su versión "cubera" el juego **recrea con fidelidad la última película de Disney,** en la que el pez Marlin ve cómo los humanos se llevan a su hijo Nemo. De modo que nos toca buscarlo por todo el océano. Y claro está, no va a ser precisamente un viaje de placer. Nos esperan **desde bosques de medusas "picantes" hasta campos de minas,** pasando por peligrosos abismos, arrecifes y otros obstáculos siguiendo la peligrosa corriente del Pacífico. Eso por no mencionar los enormes peces que nos aguardan en el camino, incluyendo **un tiburón gigantesco** que parece recién salido de una huelga de hambre.

Simplemente, te sumerge

A pesar de que la mecánica es muy simple, ya que, **aparte de avanzar, sólo tenemos dos movimientos,** hay otros aspectos que lo convierten en un **juego divertido.** Por ejemplo la variedad de las fases (escapar de un acuario, huir del peligroso tiburón, carreras contra tortugas y enemigos), también manejar en unos niveles a Marlin y en otros a Nemo, y por fin los buenos **toques de humor.**

Visualmente **atrae a cualquiera por su colorido y solidez,** pero «Buscando a Nemo» es un juego que quiere entretener sobre todo a los pequeñuelos de la casa, con **sencillez de control y fases de corta duración.** Si eres mayor, y te flipó la peli, también puedes probar.

FICHA TÉCNICA

GAME BOY ADVANCE



- Compañía: **THQ**
- Desarrollo: **VICARIOUS VISIONS**
- Tipo de juego: **AVENTURA**
- Idioma: **CASTELLANO (TEXTOS)**
- Jugadores: **1**
- Passwords: **SÍ**
- Batería: **NO**
- Datos: **19 FASES EN 12 ESCENARIOS DE LA PELÍCULA**
- Precio: **49,95 €**
- A la venta: **YA DISPONIBLE**

EL ANÁLISIS

GRÁFICOS 86
Animaciones fluidas. Muy coloristas y con toques marinos.

SONIDO 84
Melodías "made in Disney" que ofrecen buena ambientación.

JUGABILIDAD 86
Hay fases de avanzar, huir, buscar... está entretenido.

DURACIÓN 80
Sus 19 fases saben a poco, pero la verdad que la peli es así.

TOTAL  84

 Su **fidelidad a la película** y **la variedad** en las fases.

 Su **duración** no lo hace recomendable para todos.

VALORACIÓN

Una aventura fiel a su película y entretenida para los jugadores más jóvenes. Si te gustó la peli y no te asustan los retos "simples", pasarás un rato divertido con él.

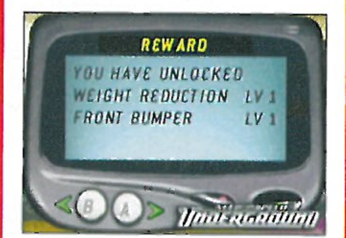
Llegó el "minituning"

NEED FOR SPEED UNDERGROUND

¿Que no se puede conducir un Subaru en el vagón del metro? Con el nuevo juego de coches de EA, no hay nada imposible.

DEL MOTOR AL TAPACUBOS

CASI TODO ES MEJORABLE Y PERSONALIZABLE. Cada pieza del coche es seleccionada por el jugador (después de haberla desbloqueado, claro). Podremos poner, quitar, probar y comprar con el dinero que vayamos ganando al vencer adversarios.



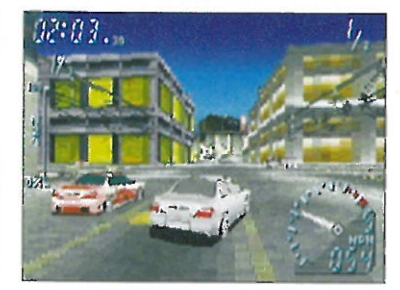
Después de determinadas carreras desbloqueamos mejoras.



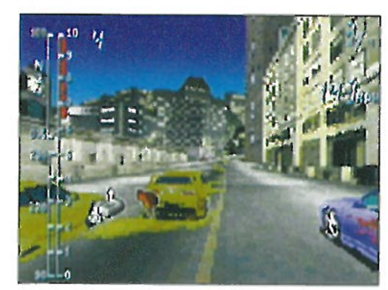
Y las aplicamos al coche. ¡Colega, estos vinilos son alucinantes!



La conducción es muy real si así lo disponemos nosotros en las opciones. Podemos cambiar las ayudas en la dirección y optar por una caja de cambios manual.



Los cruces de calles son sinónimo de choque si no nos andamos con cautela.



Hay una vista interior que nos meterá aún más en la carrera. ¡Aparta, dominguero!

La versión portátil del juego preferido por los aficionados al "tuning" (ya saben, esos **coches retocados** hasta que parecen naves espaciales) ya está aquí, y no se ha perdido una sola pieza en el traslado desde GameCube. La mecánica es la misma: **competiciones callejeras a toda lechuga,** esquivando el tráfico real de la zona, y poniéndoselo tan mal como puedas a tu contrincante. Y para ganar, como no podía ser de otra manera, **necesitas poner tu coche cada vez mas "maqueao",** tanto en la parte del motor como por fuera, con alerones, entradas de aire y los retoques de chapa que puedas.

Vamos al "underground"

El modo principal del juego nos lleva a **competir contra más de 25 rivales,** subiendo en el ranking y desbloqueando piezas cada vez que ganemos. Eso nos permitirá retocar el coche, o comprarnos otro (hay **14 modelos reales,** muy bien recreados) y después ir a por otra. **Las carreras son emocionantes** en cualquiera de las 4 modalidades, desde pruebas normales hasta competiciones de derrape. Todas se desarrollan en escenarios que recrean con fidelidad el ambiente de la ciudad, aunque la **jugabilidad se resiente** justo ahí, pues los escenarios no dejan ver tan bien como quisiéramos el trazado o no nos lo señalizan debidamente.

Aparte, el juego proporciona un **control del coche muy real,** que los fans de la simulación sabrán apreciar. Tanto o más que los del tuning, que verán su sueño hecho realidad.

FICHA TÉCNICA

GAME BOY ADVANCE



- Compañía: **ELECTRONICS ARTS**
- Desarrollo: **BLACK BOX**
- Tipo de juego: **CARRERAS**
- Idioma: **INGLÉS (TEXTOS)**
- Jugadores: **1-2**
- Passwords: **NO**
- Batería: **SI**
- Datos: **14 COCHES REALES, 24 TRAZADOS**
- Precio: **49,95 €**
- A la venta: **YA DISPONIBLE**

EL ANÁLISIS

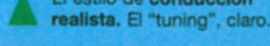
GRÁFICOS 82
Muy bien los coches, pero los escenarios no son muy variados.

SONIDO 89
Gran banda sonora y efectos creíbles, excepto el del motor.

JUGABILIDAD 85
Control accesible, pero los escenarios a veces confunden.

DURACIÓN 89
Conseguir todos los coches y "tunearlos" a gusto lleva tiempo.

TOTAL 88


▲ El estilo de **conducción realista.** El "tuning", claro.


▼ Las **confusiones con el escenario** son frecuentes.

VALORACIÓN

Los fans del tuning van a flipar con este juego de coches. Pero si no lo eres, aquí tienes un buen simulador, completo, divertido y con coches muy reales.

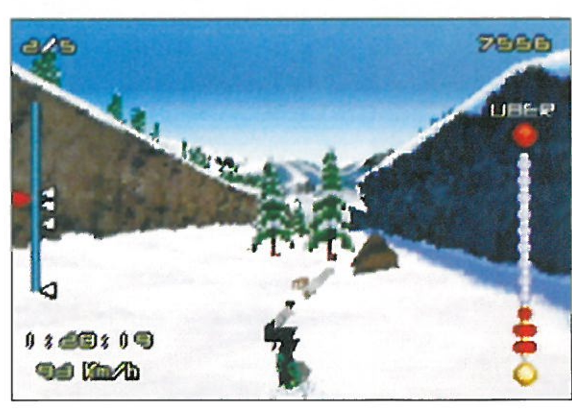
"Surfea" aquí o en la estación de esquí

SSX 3

¿Creías que los buenos juegos de snowboard sólo salían en GameCube? ¡Te demostraremos que estabas equivocado!


Los otros competidores no dudarán en sacudirte para adelantarte. Haz lo propio y, de paso, llena la barra de "turbo".


Hay cientos de obstáculos en el recorrido, como estos coches. Parece que les ha sorprendido la avalancha, ¿verdad?


La barra de la derecha se llena mediante tricks, y permite usar turbos en cualquier momen... ¡no, ahora no le des!, ¡los árboles!


El mejor lugar para hacer tricks a manta es el medio tubo. Y, si haces un "uber", además de fliparte, ¡ganarás muchas "pelas"!

Este invierno no tienes excusa para practicar deporte en cualquier parte. Llega «SSX3», un título cargado de **desafíos, retos y carreras,** donde demostrar tu habilidad a la hora de hacer "tricks" es esencial para convertirte en el rey de la montaña. ¿Estás preparado?

Todo por la pasta

Lo más llamativo de este juego es la **variedad de objetivos** a cumplir: intentar no "grindar" objetos en recorridos en los que éstos abundan, derribar a todos tus oponentes para llenar la barra de turbo o no estar más de cinco segundos en el aire, son algunos de los **60 retos** a los que puedes enfrentarte. Todos ellos repartidos entre **12 enormes y detallados escenarios,** llenos de árboles, saltos, rampas... Vamos, que no te faltará de nada para elevarte mogollón de metros y darte cuenta de que con el **sencillo control** que tienes a tu disposición, hacer todo tipo de "tricks" está "chupao". Y deberás darte caña en este aspecto, ya que sólo teniendo una puntuación elevada, **conseguirás el dinero** necesario para **mejorar las características** y el equipo de tu personaje. Si todas estas cifras no te convencen, échale un vistazo a las pantallas. El **apartado gráfico es tan bueno como su banda sonora,** que invita a "surfear" sobre la nieve. Además, la opción de conexión con otra Advance para competir contra tus amigos, y con la Cube para cambiar dinero, confirman la calidad de este juego. ¿Qué más quieres?

QUIERO SER EL MEJOR

MEJORA TUS HABILIDADES. Cada reto, carrera o evento que ganes, además del dinero que encuentres durante el recorrido, te servirán para poder aumentar características como la velocidad de tu personaje, el "turbo", etc.



Los competidores empiezan con nivel 1 y tú debes mejorarlos.

FICHA TÉCNICA

GAME BOY ADVANCE



- Compañía: **ELECTRONIC ARTS**
- Desarrollador: **EA SPORTS BIG**
- Tipo de juego: **SNOWBOARD**
- Idioma: **INGLÉS (TEXTOS)**
- Jugadores: **1-2**
- Passwords: **NO**
- Batería: **SI**
- Datos: **12 ESCENARIOS**
- Precio: **49,95 €**
- A la venta: **YA DISPONIBLE**

EL ANÁLISIS

GRÁFICOS 90
Todo en 3D, movimientos fluidos, cantidad de objetos y... ¡nieve!

SONIDO 87
Música variadilla; cantidad de FX mientras desciendes la montaña.

JUGABILIDAD 85
El juego es un poco lento, aunque el control es sencillito.

DURACIÓN 92
Días y semanas para terminarlo todo con todos los personajes.

TOTAL 89



▲ Los **gráficos**, la **duración**, el **multijugador** y **las 3D.**

▼ La **lentitud** del juego, a la que hay que adaptarse.

VALORACIÓN

Al igual que para su hermana mayor, «SSX3» resulta ser un juego entretenido y variado, con bonitos gráficos, y un montón de divertidos retos.

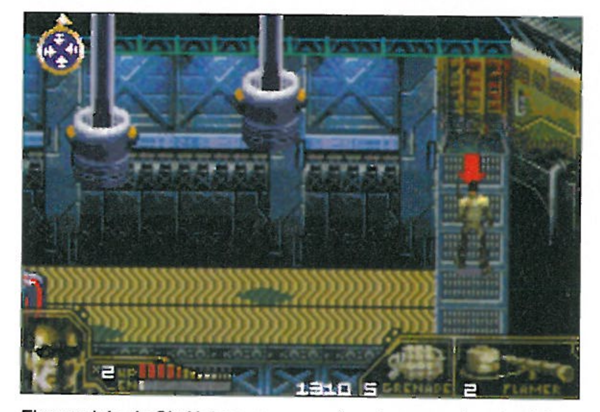
El futuro está en tus manos

TERMINATOR 3

Métete en la piel de Schwarzenegger y dedícate a destruir a tus semejantes, las máquinas, para salvar a los hombres.


Esta es una de las enormes máquinas de SkyNet a las que tendremos que enfrentarnos para conseguir nuestro objetivo.


Algunas cosas, como puertas o tanques, no podremos abrirlos de forma normal. Tendremos que "petarlos" con explosivos C4.


El complejo de SkyNet no es un camino de rosas. Aparte de los enemigos, debemos esquivar apisonadoras y otras lindezas.


Los infrarrojos nos serán muy útiles, puesto que nos dicen los puntos de vida del enemigo, y qué paredes guardan secretos.

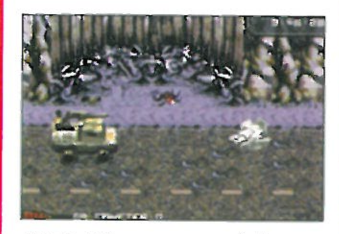
Has visto la película 'Terminator 3', no? Pues nada, nada, ahora mismo te la contamos, porque **la trama del juego es la misma.** Un T-800 que ha sido reactivado por los humanos para ayudarles una vez más. SkyNet, la empresa de los malos, ha creado una nueva maquina, el T-X (una mezcla entre el T-800 y el T-1000, pero bastante más atractiva, ella) que ha sido enviada al pasado para matar a Connor, y tú... pues sí, tienes que detenerla. Para lograr tamaña empresa, Atari nos introduce en una **aventura con perspectiva 3/4**, en la que controlamos al T-800, al bueno, al "Chuachi". El chaval está dotado de "gadgets" de la más alta tecnología: infrarrojos para ver a través de las paredes, una **gran variedad de armas** y una piel dura como el acero que hará que resistas lo impensable a los disparos de los...

¡Cientos de enemigos!

Ya en la primera fase, no dejan de aparecer enemigos. Cuanto más tiempo pases en el nivel, serán más resistentes y estarán mejor armados. Tu arsenal también irá mejorando, pero... casi que da igual. Bueno, nos explicamos. **El rudimentario control y la perspectiva hacen difícil apuntar** con certeza, sin embargo, el Terminator... acertará solito al malo si disparas más o menos donde se encuentra. Una "solución" que no sirve para un juego en el que, aparte de recoger algún objeto y abrir dos puertas, todo es disparar. Entretiene, pero podría haber sido mucho mejor.

TERMINATOR, SOBRE RUEDAS

INCLUSO EL T-800 NECESITA UNA AYUDITA MOTORIZADA. En más de una misión nos veremos obligados a usar jeeps o tanquetas para destruir enemigos mucho más rápido... y para que no se nos acabe el límite de tiempo.


Este todoterreno nos será de mucha ayuda en algunas fases.

FICHA TÉCNICA

GAME BOY ADVANCE

- Compañía: **ATARI**
- Desarrollador: **TANIKO**
- Tipo de juego: **ACCIÓN**
- Idioma: **CASTELLANO (TEXTOS)**
- Jugadores: **1-4**
- Passwords: **SÍ**
- Batería: **NO**
- Datos: **8 MISIONES**
- Precio: **39,95 €**
- A la venta: **YA DISPONIBLE**

EL ANÁLISIS

GRÁFICOS 80
Sólo destacan las maquinas y el efecto de la explosiones.

SONIDO 83
La misma banda sonora de la película. Efectos poco variados.

JUGABILIDAD 70
La perspectiva y el poco fiable control reducen la diversión.

DURACIÓN 75
Aunque las ocho misiones son intensas, se queda algo corto.

TOTAL 74


La gran cantidad enemigos te hará **estar muy alerta.**

El control y la duración no están a la altura del título.

VALORACIÓN

«T3» pone a prueba tus reflejos, por su intensidad, y tu paciencia, debido al duro control. Además, cuando consigue engancharte, ya se está acabando.

¡Mega-acción de la buena!

MEGAMAN ZERO 2

El megahombre regresa a GBA con un clásico juego de acción 2D, muchos tiros y una dificultad por las nubes.

¡AYUDADME CIBERELFOS!

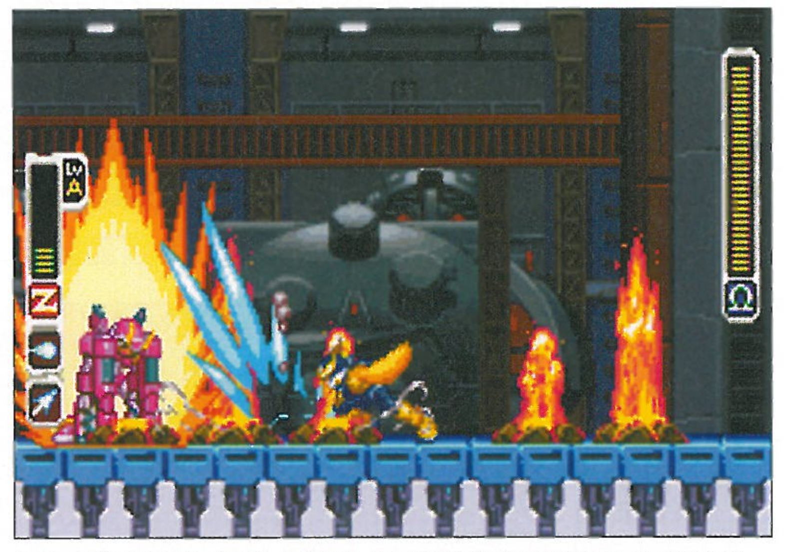
LOS CIBERELFOS están ocultos en casi todas las misiones y aparecen para echarnos una manita. Algunos nos dan tanques de energía extra o reducen el daño si caemos sobre lava o pinchos. Ellos te pondrán las cosas un poco más fáciles en el juego.



Estos ciberelfos proporcionan disparo extra durante una fase...



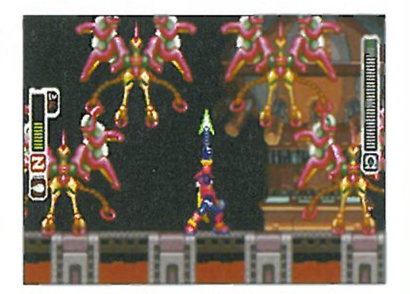
... pero algunos también nos regalarán poderes permanentes.



A ver, ¿qué mola más de esta pantalla?, ¿los efectos de los disparos?, ¿el detalle de los decorados?, ¿la variedad de armas? ¡¡Todo, todo es impactante aquí!!



Vence a los jefes y róbales su habilidad para convertirla en tu ataque especial.



¡Qué agobio de enemigos! Están por todas partes y ponen las cosas difíciles.

Megaman Zero vuelve a la acción para detener los planes de Neo-Arcadia. El combate es ahora por hacerse con la escasísima energía del planeta, y nuevamente los enemigos son los Reploides (como en el primer ZERO de GBA). Si quieres evitar una vez más la catástrofe, debes cruzar **16 niveles variados y de calidad,** aunque no muy largos, en los que pondrás a prueba las habilidades de nuestro héroe, empezando por la **sobresaliente animación.** Y luego, su capacidad de ataque. Zero es capaz de realizar los **movimientos más eficaces** (cargas, colgarte de techos, rebotar en la pared...) pero también cuenta con **espectaculares ataques, objetos especiales y 8 trajes extra** que nos convierten en un **héroe poderosísimo**.

Ensalada de tiros

Visto el arsenal de Zero, no es de extrañar que **la acción sea frenética y el botón de disparo** se use sin parar. Como para detenerse, con lo que nos espera por delante. Por cierto, ¿cómo vas de habilidad y reflejos?, **¿te consideras un jugador de "élite"** o acabas de empezar y todavía no andas muy fino? Te lo comentamos porque **la dificultad** de este juego no es para tomársela a broma. Así que no desesperes si tu marcador de vidas se reduce a toda velocidad... Claro que los fans de Megaman no se echan atrás por estas cosas, más aún cuando se les promete un nivel de acción de los que atrapan hasta el último instante.

FICHA TÉCNICA

GAME BOY ADVANCE



- Compañía: **CAPCOM**
- Desarrollador: **CAPCOM**
- Tipo de juego: **ACCIÓN**
- Idioma: **INGLÉS (TEXTOS)**
- Jugadores: **1-2**
- Passwords: **NO**
- Batería: **SÍ**
- Datos: **16 FASES**
- Precio: **49,95 €**
- A la venta: **YA DISPONIBLE**

EL ANÁLISIS

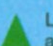
GRÁFICOS 89
La gran ambientación y las animaciones de Zero, lo mejor.

SONIDO 88
Música cañera y de calidad, justo lo que necesita el juego.

JUGABILIDAD 86
El control es preciso, hay mucha acción... y la dificultad es alta.

DURACIÓN 88
Los 16 niveles nos tendrá ocupaditos bastante tiempo.

TOTAL 

 La **animación** de Zero y el alto **nivel de acción.**

 Nivel de dificultad para **jugones expertos.**

VALORACIÓN

Tiene el carisma de los juegos clásicos de acción, donde la prioridad es atravesar niveles llenos de enemigos y disparar sin descanso. ¡Y es muy difícil!

Métete la ciudad en el bolsillo

OK Nintendo Acción

LOS SIMS TOMAN LA CALLE

Si no sales de casa porque no te despegas de los Sims, se acabó el encierro... ¡ahora se han hecho portátiles!

CON ESTILO PROPIO

EN ESTA VERSIÓN PARA GBA HAY VARIAS NOVEDADES. Por ejemplo, las conversaciones, que dirigiremos hacia donde más nos convenga escogiendo entre unas cuantas frases. Además, la forma de ganar dinero trabajando es a través de varios minijuegos.



Hay Sims a los que les gustan los halagos, y otros más brutotes.



Poner zumitos en el bar es una buena manera de ganar "pasta".



Este es el habitáculo que tenemos que ir acomodando a nuestras necesidades: un granero. Como ves, puedes poner cama, televisor, sofá... ¡y traer gente a vivir contigo!



Como de costumbre, los Sims expresan sus deseos con "bocadillos" y gestos.



Comienzas viviendo en la granja, con tu tío Palurdete, entre tractores y pollos.

Aunque «Los Sims Toman La Calle» fuese difícil de imaginar en una consola portátil, aquí está. Pero hay que dejar claro que, **además de ser la primera versión portátil** en la historia de "Los Sims", **no es una simple conversión,** sino una **magnífica adaptación** para GB Advance, pensada y programada expresamente para ella. La mecánica no ha cambiado: seguimos teniendo el control sobre una criaturilla que necesita comer, dormir, asearse, relacionarse, y mucho más. El **sistema de juego también es el mismo,** con un montón de objetivos que cumplir, variados y divertidos. Y hasta aquí llegan las similitudes...

Pequeño gran Sim

Sólo hay que mirar las pantallas para darse cuenta de que, aunque parezca raro, **los Sims son mucho más grandes en GBA,** y es todo un acierto, ya que **cada personaje aparece detallado y bien animado.** Siguiendo con los cambios, ahora las conversaciones con los demás las controlaremos nosotros, eligiendo la frase que más convenga de entre las posibles. **Incluso la forma de ganar dinero es diferente,** por medio de **entretenidos minijuegos** que vamos desbloqueando. El único problema es que resulta algo monótono jugar los mismos minijuegos durante varias horas (hasta que se abre más parte de la ciudad) para conseguir dinero, y molaría que hubiese aún más frases para decir. Pero aparte de esto, es un título **divertido y lleno de humor.** Todo un éxito, su entrada en GBA.

FICHA TÉCNICA

GAME BOY ADVANCE



- Compañía: **ELECTRONIC ARTS**
- Desarrollador: **MAXIS**
- Tipo de juego: **ESTRATEGIA**
- Idioma: **CASTELLANO (TEXTOS)**
- Jugadores: **1**
- Passwords: **NO**
- Batería: **SÍ**
- Datos: **8 MINIJUEGOS**
- Precio: **49,95 €**
- A la venta: **YA DISPONIBLE**

EL ANÁLISIS

GRÁFICOS 92
Grandes, detallados, y bien animados. Buen nivel, sí.

SONIDO 85
Buenos efectos, pero no hay muchos. Música esporádica.

JUGABILIDAD 89
Control simple y desarrollo resultón, pero si te cansas...

DURACIÓN 92
Aquí cada personaje es un mundo. Cantidad de misiones

TOTAL 91


La adaptación a la portátil en general. Mucho humor.

Cansarse de los minijuegos y conversaciones.

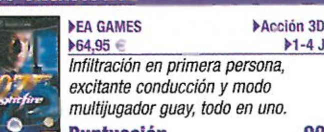
VALORACIÓN

La versión portátil de los «Sims» no ha quedado en un intento. Los cambios para adaptarlo a GBA han sido acertados y eso se nota en el desarrollo y la jugabilidad.

GUÍA DE COMPRAS

NINTENDO GAMECUBE

007 NIGHTFIRE



EA GAMES — Acción 3D
64,95 € — 1-4 J

Infiltración en primera persona, excitante conducción y modo multijugador guay, todo en uno.

Puntuación 90

1080° AVALANCHE



NINTENDO — Snowboard
59,95 € — 1-4 J

El snow más jugable y espectacular. Compite contra otros, muestra tus trucos, y enfréntate a la avalancha.

Puntuación 90

BILLY HATCHER



SEGA — Plataformas
59,95 € — 1-4 J

Plataformas y acción innovadoras y frescas, con toda la energía del "Sonic Team". Banda sonora de lujo.

Puntuación 89

BURNOUT 2



ACCLAIM — Conducción
59,95 € — 1-4 J

Es mucho más que la entrega anterior. Más salvaje, más realista. Con más coches y más manejable.

Puntuación 92

BUSCANDO A NEMO



THQ — Aventura
59,95 € — 1 J

La peli de Disney, en tu Cube. Genial en gráficos, pero un poco más difícil de lo que parece.

Puntuación 82

CRASH NITRO KART



VIVENDI — Carreras
59,95 € — 1-2 J

Un divertido juego de karts, con un gran modo historia y extras de lujo. Una pena que sea algo corto.

Puntuación 89

DRAGON BALL Z BUDOKAI



ATARI — Lucha
49,95 € — 1-2 J

Con un estilo de lucha propio y una perfecta recreación del anime, este juego llega dispuesto a arrasar.

Puntuación 91

EL RETORNO DEL REY



EA GAMES — Acción 3D
62,95 € — 1-2 J

La última parte de la trilogía vuelve a traernos la mejor acción con un modo a dobles que te deja flipado.

Puntuación 92

ETERNAL DARKNESS



NINTENDO — Aventura de terror
44,95 € — 1 J

En este juego vas a pasar mucho miedo. El guión y la puesta en escena son de una buena película de terror.

Puntuación 94

ENTER THE MATRIX



ATARI — Acción
59,95 € — 1 J

Un vendaval absoluto de acción, muy apetecible lo mires por donde lo mires. "Wachowsky" de pura cepa.

Puntuación 90

FIFA FOOTBALL 2004

EA SPORTS — Fútbol
62,95 € — 1-4 J



La edición más completa que hemos visto. La que tiene más números, más equipos, más efectos gráficos y un nuevo nivel de simulación. El control ha variado respecto a la edición anterior para dejarnos tomar más decisiones.

Puntuación 97

LA NOVEDAD DEL MES

JUDGE DREDD

VIVENDI — Shooter 3D
59,95 € — 1-4 J

Lo más guay es meterse en la piel de este juez ejecutor. Pero además tiene un buen nivel de acción, misiones largas y completitas, modo multijugador para cuatro y cooperativo para dos. ¡Impón la ley, es tu responsabilidad!

Puntuación 89

F-ZERO GX

NINTENDO — Velocidad
59,95 € — 1-4 J

El dios de la velocidad se ha materializado en un juego de Cube. Esta nueva entrega del futurista «Zero» añade a la velocidad un desafiante modo historia que permite configurar y crear nuestras propias naves. La pasada.

Puntuación 97

HARRY POTTER Y LA PIEDRA...



EA GAMES — Aventura
64,95 € — 1 J

Si te gustó la Cámara Secreta, éste te va a encantar. En la misma línea, con mejores gráficos y mayor diversión.

Puntuación 93

HARRY POTTER Y LA CÁMARA...



EA GAMES — Aventura
64,95 € — 1 J

Eficaz desarrollo y jugabilidad totalmente equilibrada. Si te gusta Harry Potter, no te lo puedes perder.

Puntuación 92

HOBBIT



SIERRA — Aventura
59,95 € — 1 J

La aventura que dio origen a la trilogía del anillo. Aquí Bilbo es la estrella, y nos hace disfrutar.

Puntuación 87

LAS DOS TORRES



EA GAMES — Acción
64,95 € — 1 J

Imagínate, en mitad de la acción de la película. Los mismos héroes, escenarios, armas... ¡espectacular!

Puntuación 91

LOONEY TUNES



EA GAMES — Aventura/Plataformas
62,95 € — 1 J

Un plataformas entretenido, diseñado para los más peques. Mola su sentido del humor, lo vais a pasar pipa.

Puntuación 82

LOS SIMS TOMAN LA CALLE





EA GAMES — Simulador de vida
64,95 € — 1 J

Toda una experiencia. Sal de casa, encuentra un trabajo, relaciónate con los demás... ¡como la vida misma!

Puntuación 90

LUIGI'S MANSION (PLAYER'S CHOICE)





NINTENDO — Aventura
29,95 € — 1 J

¿Pero todavía no te has hecho con esta "fantasmal" aventura? Con este precio, estás metiendo la pata...

Puntuación 90

MARIO KART: DOUBLE DASH!!

NINTENDO — Carreras
59,95 € — 1-16 J

No es la primera vez que Mario y sus colegas se ponen a correr. Pero sí es nuevo que haya dos pilotos por kart, y que cada jugador pueda controlar a uno de ellos. ¡Y además incluye un modo extra para jugar hasta 16!

Puntuación 97

MARIO PARTY 4 (PLAYER'S CHOICE)





NINTENDO — Tablero
29,95 € — 1-4 J

Un juego para vivir semanas alegres junto a tres amigos. Auténticamente irresistible, y más a su nuevo precio.

Puntuación 91

MARIO PARTY 5



NINTENDO — Tablero
59,95 € — 1-4 J

Tiene más diversión, más modos de juego y un modo historia flipante. ¡Por supuesto juégalo en compañía!

Puntuación 93

METROID PRIME (PLAYER'S CHOICE)

NINTENDO — Aventura
29,95 € — 1 J



«Metroid» estrena un género que creará una legión de adeptos, las aventuras en 3D. Por eso los chicos de Nintendo acaban de incluirlo en su flipante línea Player's Choice, a un precio de risa. Si te van los retos, hazte con él ya mismo.

Puntuación 99

MEDAL OF HONOR RISING SUN



EA GAMES — Acción 3D
64,95 € — 1-4 J

Desarrollo variado, nivel de realismo por las nubes y una ambientación de lujo. ¡Esta guerra sí que mola!

Puntuación 93

NBA LIVE 2004



EA SPORTS — Baloncesto
62,95 € — 1-4 J

Una nueva edición que potencia aún más el realismo, buscando un control perfecto de las jugadas.

Puntuación 94

NBA STREET VOL. 2



EA SPORTS — Baloncesto
65,95 € — 1-4 J

Resulta excitante jugar al basket en plena calle con las estrellas de la NBA. Promete jugadas de fantasía.

Puntuación 92

NEED FOR SPEED UNDERGROUND

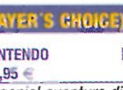
EA GAMES — Conducción
64,95 € — 1-2 J



Una entrega especial para fans del mundo del motor que se pirren por el "tuning". Decir que vamos a cambiar el aspecto de los coches no sería suficiente. Porque además las carreras tienen una calidad tremenda.

Puntuación 95

PIKMIN (PLAYER'S CHOICE)

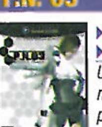


NINTENDO — Aventura-puzzle
29,95 € — 1 J

La genial aventura diseñada por Miyamoto, todavía más atractiva. ¿Aún no te has hecho con ella?

Puntuación 90

P.N. 03



CAPCOM — Shooter
63,95 € — 1 J

Un juego de acción diferente, con mucha marcha, estrategia y una protagonista increíblemente animada.

Puntuación 88

RAYMAN 3

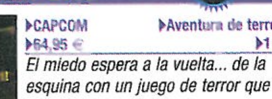


UBI SOFT — PLATAFORMAS
59,95 € — 1-4 J

Las plataformas más geniales se dan la mano con la acción más cañera. Su desarrollo os atrapará, seguro.

Puntuación 94

RESIDENT EVIL



CAPCOM — Aventura de terror
64,95 € — 1 J

El miedo espera a la vuelta... de la esquina con un juego de terror que de verdad te va a asustar.

Puntuación 93

RESIDENT EVIL 2



CAPCOM — Aventura de terror
44,95 € — 1 J

Imprescindible para seguir la trama de la saga, divertido, emocionante y largo. Aunque algo anticuado.

Puntuación 85

RESIDENT EVIL ZERO



▸CAPCOM ▸Aventura de terror
▸64,95 € ▸1 J

El nuevo Resident te lleva al origen de la saga, con un juego que mejora a todos los niveles el primer RE.

Puntuación 95

SONIC ADVENTURE 2 BATTLE



▸SEGA ▸Arcade
▸34,95 € ▸1-4 J

Treinta escenarios que recorrer y un personaje distinto para cada fase. Conexión por cable a GBA.

Puntuación 90

SONIC ADVENTURE DX



▸SEGA ▸Arcade
▸59,95 € ▸1 J

Sonic regresa con un juego veloz y divertido, y 6 personajes controlables que se mueven por otras tantas rutas.

Puntuación 91

SOUL CALIBUR II

▸NAMCO ▸Lucha
▸59,95 € ▸1-2 J

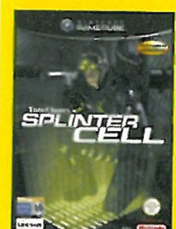


El juego de lucha que debes tener. Una compra obligada, sí; e incluso la presencia de Link recomienda el uso y disfrute de una GameCube. Sí, la han bajado de precio y es toda una ganga. Hazte con los dos, no te arrepentirás.

Puntuación 97

SPLINTER CELL

▸UBISOFT ▸Juego de espías
▸59,95 € ▸1 J



Los espías están de moda, y más aún con la llegada de Sam Fisher. Este héroe se ha hecho con un hueco en el salón de la fama gracias a un juego impecable, con una conexión con Game Boy Advance que te deja flipado.

Puntuación 96

SSX 3

▸EA SPORTS ▸Snowboard
▸64,95 € ▸1 J

Aprovéchate de las montañas. Desciende, haz combos, explora y disfruta del paisaje alucinante.

Puntuación 91

SUPER SMASH B. (PLAYER'S CHOICE)

▸NINTENDO ▸Lucha
▸29,95 € ▸1-4 J



Los grandes héroes de Nintendo protagonizan un juego de lucha muy original, con un nivel técnico por las nubes y una capacidad de adicción que te va a pegar a la pantalla, a ti y a tres amigos, durante muchos días. ¡Precio "pa'flipar"!

Puntuación 95

STARFOX ADV. (PLAYER'S CHOICE)

▸NINTENDO ▸Aventura
▸29,95 € ▸1 J



El zorro de Nintendo da la campanada en calidad gráfica, jugable y ahora también en precio. Te espera una profunda aventura, cargada de detalles que te colmarán de felicidad, y pondrán la envidia en cara ajena.

Puntuación 96

STAR WARS GUERRAS CLON



▸LUCASARTS ▸Acción
▸62,95 € ▸1-4 J

Un genial shooter-combate-acción-tierra-aire que no debe faltar en tu colección de clásicos Star Wars.

Puntuación 89

LOS MÁS VENDIDOS EN CENTRO MAIL

01	MARIO KART: DOUBLE DASH
02	STAR WARS: REBEL STRIKE
03	MARIO PARTY 5
04	METROID PRIME (PLAYERS CHOICE)
05	FIFA FOOTBALL 2004
06	EL RETORNO DEL REY
07	NEED FOR SPEED: UNDERGROUND
08	SUPER MARIO SUNSHINE
09	DRAGON BALL Z BUDOKAI + JUEGO
10	SOUL CALIBUR II

STAR WARS: REBEL STRIKE

▸LUCASARTS ▸Shooter 3D
▸29,95 € ▸1-2 J



Lo que queríais oír. Ha mejorado la anterior entrega. Aunque para que no la olvidemos, se ha incluido en «Rebel Strike» en modo cooperativo. Esto, unido al filón de extras y novedades, convierten el juego en todo un puntazo.

Puntuación 98

SUPER MARIO S. (PLAYER'S CHOICE)

▸NINTENDO ▸Aventura-Plataformas
▸29,95 € ▸1 J



¡Las mejores plataformas para Cube, a un precio de lujo! Disfruta de su apartado técnico sobresaliente, sus retos y su jugabilidad, por menos de 30 Euros. La felicidad existe, querido jugón, y está aquí mismo.

Puntuación 95

THE HULK

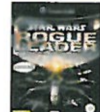


▸VIVENDI ▸Acción
▸59,95 € ▸1 J

Hulk protagoniza un juego de mamporros que nos deja con la lengua fuera por sus dosis de acción.

Puntuación 85

STAR WARS ROGUE LEADER



▸LUCASARTS ▸Shooter aéreo
▸64,95 € ▸1 J

Una "peli" interactiva, con escenarios localizados en los filmes y acción por las galaxias. Un imprescindible.

Puntuación 94

THE ITALIAN JOB



▸EIDOS ▸Acción 3D
▸59,95 € ▸1-4 J

Un juego de coches que te sumergirá en la trama de una peli chulísima. ¿No te apetece conducir un Mini?

Puntuación 91

TIME SPLITTERS 2

▸EIDOS ▸Shooter 3D
▸59,95 € ▸1-4 J



Una historia original, una gran oferta en modos multijugador. Técnicamente impecable. Sin duda uno de los que más nos han impresionado. Por el nivel de I.A. de los rivales, el control suave, la duración y la original historia.

Puntuación 95

TONY HAWK'S UNDERGROUND



▸ACTIVISION ▸Skate
▸62,95 € ▸1-2 J

Conviértete en una estrella del skate y flipa con todas las novedades que te esperan en esta entrega.

Puntuación 91

TRUE CRIME

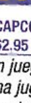


▸ACTIVISION ▸Acción+coches
▸67,95 € ▸1 J

En Los Angeles tú eres la ley, así que coge los coches y las armas que necesites. Y diviértete.

Puntuación 93

VIEWTIFUL JOE



▸CAPCOM ▸Beat'em Up
▸62,95 € ▸1 J

Un juego de acción espectacular. Con una jugabilidad sorprendente y un apartado visual de caerse de boca.

Puntuación 91

V-RALLY 3



▸ATARI ▸Carreras
▸59,95 € ▸1-4 J

Es la versión más depurada de todas. Buen comportamiento de los coches y excelente trabajo gráfico.

Puntuación 91

WARIO WORLD



▸NINTENDO ▸Plataformas
▸59,95 € ▸1-4 J

En la línea de sus clásicos de Game Boy, sólo que en 3D. Te vas a flipar con los movimientos de Wario.

Puntuación 88

WAVE RACE BLUE STORM



▸NINTENDO ▸Carreras
▸44,95 € ▸1-4 J

Un prodigio de la técnica al servicio de la diversión. Es como estar cabalgando sobre olas vivas.

Puntuación 90

XIII



▸UBISOFT ▸Shooter 3D
▸59,95 € ▸1 J

Un juego de acción y disparos con un aspecto revolucionario y una trama que te va a dejar helado.

Puntuación 92

ZELDA: WIND WAKER

▸NINTENDO ▸Acción-Rol
▸69,95 € ▸1 J



La historia del juego, los personajes, la traducción, el control, la banda sonora, las mazmorras... Todo en «Wind Waker» deja alucinado, y más aún su jugabilidad y el carisma del héroe. Por eso lleva esta nota. Lo mejor que se ha visto.

Puntuación 100

NUESTROS RECOMENDADOS

LOS MEJORES SHOOTERS 3D

1. STAR WARS REBEL STRIKE
2. STAR WARS ROGUE LEADER
3. TIME SPLITTERS 2
4. MEDAL OF HONOR: RISING SUN
5. 007 NIGHTFIRE

LOS MEJORES DE PLATAFORMAS

1. SUPER MARIO SUNSHINE
2. RAYMAN
3. SONIC ADVENTURE DX
4. WARIO WORLD
5. VEXX

LOS MEJORES DEPORTIVOS

1. FIFA 2004
2. MARIO KART DOUBLE DASH!!
3. NBA LIVE 2004
4. NEED FOR SPEED UNDERGROUND
5. TONY HAWK'S UNDERGROUND

LOS MEJORES DE AVENTURAS

1. ZELDA: THE WIND WAKER
2. METROID PRIME
3. STARFOX ADVENTURES
4. SPLINTER CELL
5. RESIDENT EVIL ZERO

LOS MEJORES DE LUCHA-ACCIÓN

1. SOUL CALIBUR II
2. SUPER SMASH BROS MELEE
3. EL RETORNO DEL REY
4. TRUE CRIME
5. VIEWTIFUL JOE

GAME BOY ADVANCE

ADVANCE WARS 2

▶NINTENDO ▶Estrategia
▶39,95 € ▶1-4 J
Una prolongación de la primera entrega, con nuevos mapas y la posibilidad de combatir a cuatro.
Puntuación 93

BANJO KAZOOIE

▶THQ ▶Acción-Plataformas
▶49,95 € ▶1-4 J
En la línea de sus buenísimos juegos de N64. Gráficos geniales, muchos desafíos, y una pareja flipante.
Puntuación 90

BLACK BELT

▶XICAT INTERACTIVE ▶Lucha
▶42,95 € ▶1-2 J
Después de «Street Fighter», el mejor juego de lucha para tu GBA. Sorprende gráficamente.
Puntuación 90

BRUCE LEE

▶VIVENDI ▶Beat'em Up
▶52,95 € ▶1 J
Realistas movimientos, enemigos inteligentes, armas para recoger y usar, jefazos finales... Muy bueno.
Puntuación 91

BUSCANDO A NEMO (NUEVO)
▶THQ ▶Aventura
▶49,95 € ▶1 J
Una aventura para los más jóvenes, y para todos los que les gustó la película. Enseguida se sumergirán.
Puntuación 84

COMUNIDAD DEL ANILLO
▶VIVENDI UNIVERSAL ▶Rol
▶29,95 € ▶1 J
La versión oficial de 'El Señor de los Anillos', el libro de Tolkien, es una aventura rolera muy profunda.
Puntuación 89

CRASH 2
▶VIVENDI ▶Plataformas
▶52,95 € ▶1-2 J
Si quieres disfrutar toda la emoción de las plataformas más clásicas, en 2D y 3D, juega con el "perro loco 2".
Puntuación 90

CT SPECIAL FORCES 2

▶LSP ▶Acción
▶39,95 € ▶1-2 J
Superior a la primera parte. Alucina con sus 22 fases de acción total y un apartado técnico brillante.
Puntuación 92

DAVE MIRRA BMX 3
▶ACCLAIM ▶BMX
▶49,95 € ▶1-2 J
Más de 1.000 piruetas, ajustada jugabilidad e increíble banda sonora. Pruébalo, no te arrepentirás.
Puntuación 90

DONKEY KONG COUNTRY

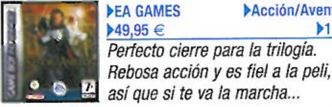
▶NINTENDO ▶Plataformas
▶39,95 € ▶1-2 J
Más de 1.000 piruetas, ajustada jugabilidad e increíble banda sonora. Pruébalo, no te arrepentirás.
Puntuación 94

DRAGON BALL Z

▶ATARI ▶Rol-Aventura
▶49,95 € ▶1 J
Aunque flojea gráficamente, tiene un desarrollo entretenido. Además sigue triunfando en los tops de ventas.
Puntuación 80

DRAGON BALL Z II

▶ATARI ▶Rol-Aventura
▶49,95 € ▶1-4 J
Si eres un fan de la serie, te lo tienes que comprar. Incluye todo lo que esperas: combate, aventura...
Puntuación 85

EL RETORNO DEL REY

▶EA GAMES ▶Acción/Aventura
▶49,95 € ▶1-2 J
Perfecto cierre para la trilogía. Rebosa acción y es fiel a la peli, así que si te va la marcha...
Puntuación 91

F-ZERO: MAXIMUM VELOCITY


▶NINTENDO ▶Velocidad
▶42,00 € ▶1-4 J
No hay un juego más rápido. «F-Zero» es vertiginoso, un ciclón. Pero controlable, y sin parones.
Puntuación 90

FIFA 2004


▶EA SPORTS ▶Fútbol
▶49,95 € ▶1-2 J
El mejor juego de fútbol. Derrocha realismo, jugabilidad, y una base de datos con más de 300 equipos.
Puntuación 94

FINAL FANTASY TACTICS


▶NINTENDO ▶Rol
▶44,95 € ▶1-2 J
Los "roleros" más puristas buscaban un juego así. Con muchos combates por turnos para darle al "coco".
Puntuación 94

GOLDEN SUN

▶NINTENDO ▶Rol
▶45,00 € ▶1-2 J
Un fenomenal RPG que nos sumerge en una historia de magia y batallas. Entre 30 y 60 horas de juego.
Puntuación 94

GOLDEN SUN: LA EDAD PERDIDA

▶NINTENDO ▶Rol
▶44,95 € ▶1-2 J

La admiración que levantó la primera parte hará que caigas rendido ante esta nueva entrega. La razón es muy simple: encuentras lo que buscas. Una leyenda que pone los pelos de punta, una aventura absorbente, acción, y el glamour de un juego que ya es mucho más que un juego.
Puntuación 97

GT ADVANCE 2

▶THQ ▶Carreras
▶52,95 € ▶1-2 J
Saltamos de los circuitos urbanos a los rallys, con buen nivel gráfico y mejor sensación de velocidad.
Puntuación 88

HAMTARO ROMPECORAZONES

▶NINTENDO ▶Aventura/Rol
▶44,95 € ▶1-4 J
Perfecto para iniciarse en el Rol. Divertido, facilón y con personajes encantadores. Para tu hermanito.
Puntuación 85

HARRY POTTER 2

▶EA GAMES ▶Aventura
▶54,95 € ▶1 J
Consigue transmitir toda la emoción y el misterio del libro, a través de un sistema de juego bien estructurado.
Puntuación 91

HARRY POTTER QUIDDITCH (NUEVO)

▶EA GAMES ▶Deportes
▶49,95 € ▶1-2 J
Quidditch en estado puro. Buenas animaciones, todo muy fiel al libro, pero puede volverse repetitivo.
Puntuación 85

LA NOVEDAD DEL MES
MEDAL OF HONOR
▷EA GAMES ▷Acción
▷49,95 € ▷1-2J
El shooter 3D de GameCube se transforma en un formidable arcade con vista aérea, una ambientación perfecta (la 2ª Guerra Mundial en todos sus escenarios) y jugabilidad como pocos cartuchos ofrecen. Un reto de altura: el sistema de juego absorbe, pero es difícil.
Puntuación: 91

IRIDION II

▶MAJESCO ▶Shooter
▶48,95 € ▶1 J
Si la primera parte nos impactó, la segunda va a rematar la "faena" en gráficos y en jugabilidad.
Puntuación 90

ISS ADVANCE
▶KONAMI ▶Fútbol
▶44,95 € ▶1 J
Nos gusta el fútbol, y más cuando lo podemos jugar en cualquier parte con este nivel de calidad.
Puntuación 89

JACKIE CHAN ADVENTURES

▶ACTIVISION ▶Beat'em Up
▶19,95 € ▶1 J
Jackie tiene nombre, fama y un juego competente, con base beat'em up y un precio para no perdérselo.
Puntuación 87

KING OF FIGHTERS EX 2

▶ACCLAIM ▶Lucha
▶49,95 € ▶1-2 J
Es la recreativa en tu portátil. Con una amplia gama de golpes, ¡y unos gráficos guays!
Puntuación 93

KIRBY NIGHTMARE

▶NINTENDO ▶Plataformas
▶44,95 € ▶1 J
Lo último de Kirby es entretenido, variado, te hará reír, emocionarte y hasta algo de ejercicio físico.
Puntuación 92

LAS DOS TORRES

▶ELECTRONIC ARTS ▶Acción
▶54,95€ ▶1-4 J
La segunda entrega viene cargada de mucha acción con toquecitos de Rol. Homenaje al abismo de Helm.
Puntuación 91

LEGEND OF ZELDA
▶NINTENDO ▶Rol
▶39,95 € ▶1-4 J

Es ya un clásico de estas páginas y de las listas de ventas. Lo último de Link pone en juego una historia atractiva, desarrollo super jugable y un multijugador que es una grandísima aventura en sí mismo. Se llama "Four Swords" y no deja títere con cabeza. Como veis, razones para triunfar no le faltan.
Puntuación 97

LOS SIMS TOMAN LA CALLE (NUEVO)

▶EA GAMES ▶Simulador de vida
▶49,95 € ▶1 J
Más que una versión de GC, una formidable adaptación de la vida SIMS para nuestra portátil.
Puntuación 91

MARIO & LUIGI
▶NINTENDO ▶Rol
▶44,95 € ▶1-2 J
Los dos geniales hermanos se montan una aventura llena de humor y diversión. Está basada en el clásico «Paper Mario» de N64, y nos ofrece buen ROL con un toque original que nos lleva a recorrer los escenarios a base de saltos. Ah, y la historia es... esto... os va a hacer reír, sin duda.
Puntuación 95

MARIO KART SUPER CIRCUIT

▶NINTENDO ▶Velocidad
▶42,00 € ▶1-4 J
Es el líder indiscutible en velocidad. Y además ofrece un control genial y un glorioso modo multijugador.
Puntuación 95

MEGAMAN BATTLE NETWORK 3

▶CAPCOM ▶Rol
▶48,95 € ▶1-2 J
Un juego de Rol lleno de secretos, largo y muy divertido, que incluye un innovador sistema de combate.
Puntuación 87

MEGAMAN ZERO 2 (NUEVO)

▶CAPCOM ▶Acción
▶49,95 € ▶1-2 J
Vuelve el héroe con un juego de alto nivel de acción, muchos tiros y un nivel de dificultad algo elevado.
Puntuación 88

METROID FUSION

▶NINTENDO ▶Aventura
▶44,95 € ▶1 J



Si buscáis una aventura total, este cartucho colma todas las expectativas. Controlamos a Samus, cazarrecompensas espacial, y debemos recorrer un gigantesco mundo atestado de peligrosos alienígenas, ingeniosos puzzles y zonas secretas. La genial ambientación os mete de lleno en la acción.

Puntuación 95

POKéMON PINBALL

▶NINTENDO ▶Pinball
▶39,95 € ▶1 J



Una explosión de jugabilidad, un tesoro caído del cielo para tu GBA. Dos mesitas llenas de iconos Pokémon, para capturar a los 200 a base de bolazos, rampas, 6 niveles de bonus, tienda de objetos... ¡¡Todo un fenómeno que hará que no te despegues de tu Game Boy en muchos meses!

Puntuación 97

POKéMON RUBÍ Y ZAFIRO

▶NINTENDO ▶Rol
▶44,95 € ▶1-4 J





¡Pero todavía no te has hecho con las últimas ediciones! ¿A qué esperas para disfrutar de la mejor aventura Pokémon que se ha diseñado nunca? ¡Pues corriendo a por los cartuchos!

Puntuación 98

PRINCE OF PERSIA

▶UBISOFT ▶Plataformas-acción
▶44,95 € ▶1 J



Un príncipe acróbata con el que vamos a vivir una atractiva aventura plataformera. ¡Qué bien se mueve!

Puntuación 90

RAYMAN 3

▶UBISOFT ▶Plataformas
▶49,95 € ▶1-2 J

Rayman atrapa a cualquier público, es gracioso, variado y bonito; y tiene un nivel de dificultad bien ajustado.

Puntuación 93

SONIC ADVANCE 2

▶SEGA ▶Plataformas
▶49,99 € ▶1-4 J



El nuevo plataformas de Sonic ha subido la velocidad y tiene nuevo diseño de niveles y multijugador.

Puntuación 93

SONIC PINBALL PARTY

▶SEGA ▶Pinball
▶49,95 € ▶1-4 J



Un digno rival del pinball de los Pokémon. Destaca por su variedad y flipantes modos de juego.

Puntuación 91

SPLINTER CELL

▶UBISOFT ▶Acción
▶49,95 € ▶1 J



La aventura se muestra en 2D, pero con una calidad técnica altísima, y una jugabilidad más que estudiada.

Puntuación 94

SPYRO: SEASON OF FLAME

▶VIVENDI ▶Plataformas
▶52,95 € ▶1 J

Una gran segunda parte. Incluye vista isométrica, escenarios coloristas y tres mundos enormes.

Puntuación 89

SPYRO: SEASON OF ICE

▶VIVENDI ▶Aventura-acción
▶29,95 € ▶1 J



Esta aventura rezuma calidad, buen humor, jugabilidad y variedad. Spyro salta, planea y escupe fuego y hielo.

Puntuación 88

SSX3

NUEVO

▶EA SPORTS ▶Snowboard
▶49,95 € ▶1-2 J



Un completo simulador de snow, con buena técnica, muchos retos y todo el sabor... ¡de la nieve!

Puntuación 89

STREET FIGHTER ALPHA 3

▶CAPCOM ▶Lucha
▶49,95 € ▶1-2 J

La recreativa en tu superportátil. Una conversión de lujo con los 33 luchadores y modo versus con cable.

Puntuación 93

STUNTMAN

▶ATARI ▶Conducción
▶49,95 € ▶1 J



Algo más que un simple juego de coches. Eres un especialista y te enfrentarás a muchos desafíos.

Puntuación 92

SUPER MARIO ADVANCE

▶NINTENDO ▶Plataformas
▶41,95 € ▶1-4 J





Tiene plataformas por un tubo, cuatro protagonistas, 20 niveles y un multijugador increíble.

Puntuación 91

SUPER MARIO ADVANCE 4

▶NINTENDO ▶Plataformas
▶39,95 € ▶1-4 J

Versión para tu portátil de «Super Mario Bros. 3» de NES, quizá el mejor juego de Mario que se ha diseñado hasta el momento. Su tremenda jugabilidad y altísima duración lo sitúan directamente por encima del resto de geniales Marios de Game Boy. Y eso es decir mucho, porque todos son buenísimos.

Puntuación 96

SUPER MARIO WORLD

▶NINTENDO ▶Plataformas
▶37,95 € ▶1-4 J



96 mundos para explorar sin parar con Mario y/o Luigi. Incluye «Mario Bros.», el gran multijugador.

Puntuación 94

SUPER STREET FIGHTER II

▶CAPCOM ▶Lucha
▶29,95 € ▶1-2 J



¿Revivir el mayor bombazo de la historia de los videojuegos en tu GBA? Me apunto, colega.

Puntuación 90

TEKKEN

▶NAMCO ▶Lucha
▶54,99 € ▶1-2 J



Tiene golpes y combos para aburrir, y ofrece una variedad de modos de juego extraordinaria.

Puntuación 88

TOMB RAIDER

▶UBISOFT ▶Aventura
▶29,95 € ▶1 J



Lara Croft protagoniza una aventura genial, en su línea, bien animada, y con el necesario toque de acción.

Puntuación 89

LOS MÁS VENDIDOS DE GBA EN CENTRO MAIL

1. POKéMON PINBALL RUBI Y ZAFIRO
2. SUPER MARIO ADVANCE 4
3. FINAL FANTASY TACTICS
4. GOLDEN SUN: LA EDAD PERDIDA
5. BUSCANDO A NEMO
6. POKéMON ZAFIRO
7. FIFA FOOTBALL 2004
8. POKéMON RUBI
9. MARIO Y LUIGI SUPERSTAR SAGA
10. EL RETORNO DEL REY

TOP GEAR RALLY

▶KEMCO ▶Carreras
▶44,95 € ▶1-2 J



Un brillante motor 3D poligonal da vida al juego de coches más atractivo para tu portátil.

Puntuación 90

V-RALLY 3

▶ATARI ▶Carreras
▶54,95 € ▶1-2 J



Llega el juego de rallys definitivo para Game Boy Advance. Y tenía que ser de «V-Rally», una saga plagada de éxitos. La tercera entrega combina tecnología de otro planeta (coches renderizados, ¡¡vista subjetiva!!, velocidad, suavidad) con un altísimo nivel de jugabilidad. Nueva generación.

Puntuación 95

WARIO LAND 4

▶NINTENDO ▶Plataformas
▶41,95 € ▶1 J



Wario deja a un lado la inmortalidad de anteriores entregas y plantea una mecánica sugerente y atractiva.

Puntuación 91

WARIO WARE

▶NINTENDO ▶Habilidad
▶34,95 € ▶1-2 J



Imaginad que metéis doscientas maquinitas "hand-held" en un solo cartuchos. Pues ¡diversión a tope!

Puntuación 94

YOSHI'S ISLAND

▶NINTENDO ▶Plataformas
▶44,95 € ▶1-4 J

48 maravillosos mundos plagados de detalles, enemigos y secretos. Gran jugabilidad y mejores gráficos.

Puntuación 94

YU-GI-OH! WORLDWIDE EDITION

▶KONAMI ▶Juego de cartas
▶44,95 € ▶1-2 J



La tecnología de Advance al servicio del juego de cartas de moda. Si te gustó el de GB color... ¡babearás!

Puntuación 89

NUESTROS RECOMENDADOS

LOS MEJORES DE PLATAFORMAS

1. SUPER MARIO ADVANCE 4
2. YOSHI'S ISLAND
3. SUPER MARIO WORLD
4. DONKEY KONG COUNTRY
5. BANJO-KAZOOIE

LOS MEJORES DE AVENTURAS

1. POKéMON RUBÍ Y ZAFIRO
2. GOLDEN SUN LA EDAD PERDIDA
3. LEGEND OF ZELDA
4. FINAL FANTASY TACTICS
5. METROID FUSION

LOS MEJORES DE ACCIÓN

1. SPLINTER CELL
2. CT SPECIAL FORCES 2
3. EL RETORNO DEL REY
4. MEDAL OF HONOR: INFILTRATOR
5. LAS DOS TORRES

LOS MEJORES DEPORTIVOS

1. FIFA FOOTBALL 2004
2. V-RALLY 3
3. MARIO KART
4. TOP GEAR RALLY
5. SSX3

LOS MEJORES DE LUCHA

1. KING OF FIGHTERS EX 2
2. STREET FIGHTER ALPHA 3
3. SUPER STREET FIGHTER II
4. BLACK BELT
5. MORTAL KOMBAT: DEADLY ALLIANCE

GAME BOY COLOR

1. YU-GI-OH!
2. HARRY POTTER Y LA CÁMARA SECRETA
3. POKéMON CRISTAL
4. HAMTARO
5. DRAGON BALL Z

NUESTRA RECOMENDACIÓN Variedad ante todo. Racers: Need for Speed; Guerreros: Medal of Honor; Clásicos: Pokémon Pinball.



- Paso a paso todos los objetivos y cómo pasarlos.
- Claves para conseguir las mejoras técnicas.
- Presume de medallas. ¡Hazte con todas!

Desvelamos todos los secretos para ser un auténtico rebelde

REBEL STRIKE

Luke y Wedge deben acabar con el Imperio. Ha llegado la hora de ayudar a nuestros héroes a que la rebelión triunfe, así que únete a la Fuerza y sigue nuestras estrategias para ser un as de la galaxia.

Consejos para ser un "as"





LO PRIMERO ES LO PRIMERO. LEE ESTO:

Aunque «Rebel Strike» contiene un buen número de naves, misiones, escenarios y enemigos, estamos seguros de que estos consejos te ayudarán a salvar la galaxia haciendo que la rebelión triunfe:

- **Fíjate en las mejoras técnicas** que hay en muchas de las misiones. Con ellas no solo será más fácil abordar el reto de las medallas, sino que además te ayudarán a completar ciertas misiones sin problemas.
- **Varía la velocidad de tu nave** cuando un enemigo esté a tu cola con los botones L y R. También puedes usar los giros rápidos para dejar atrás a los enemigos que te persigan. Dominarlos será fundamental para seguir jugando.
- **No mantengas pulsado el botón A todo el tiempo.** La precisión es importante a la hora de conseguir medallas. Así que, sin abusar.
- **A medida que vayas completando misiones** y ganando medallas, tendrás la opción de repetir ciertos desafíos usando nuevas naves que se desbloquean. En ocasiones, la nave con la que completas por primera vez una misión no es la ideal para conseguir el oro.
- **En las misiones de tierra** recuerda que también puedes saltar para evitar los disparos enemigos. De nada.
- **Si en ocasiones encuentras dificultades** a la hora de ver donde están los enemigos, ayúdate del ordenador de tiro.

En cada misión de «Rebel Strike» (excepto en la de entrenamiento) puedes conseguir una medalla de bronce, de plata o de oro. Los puntos asociados a estas medallas pueden usarse para desbloquear las misiones secretas. Sin embargo, si eres capaz de conseguir un oro, se abrirá un nuevo desafío ante tus ojos. Este reto se llama **LOS MEJORES y será premiado con una MEDALLA DE AS [1]** que no da puntos, pero que sirve para presumir un montón delante de tus amigos. ¿Serás capaz de hacerte con estas medallas?





ENTRENAMIENTO

Recuerda que sólo **completando esta fase en cuatro franjas horarias distintas, podrás conseguir el caza Naboo.** Te ayudará a pillar algunas medallas de oro si la mejoras con misiles de racimo guiados.

El entrenamiento consiste en volar sobre Tatooine. Aprender a utilizar los controles de vuelo y las maniobras de combate, y probar tus habilidades en varios desafíos. El tiempo límite es de **40 minutos.**

LECCIONES

Cuando veas un **símbolo rebelde,** ve hacia él y haz lo que te ordenen [2]. Hay lecciones a pie, en moto, en aerodeslizador, en AT-ST y también pilotando la nave T-16.

CARRERA DEL CAÑÓN DEL MENDIGO: Niveles fácil, medio y difícil.
Es fácil ganar la carrera si tomas un atajo. Poco después de empezar, gira a la izquierda y vuela por encima de las curvas del cañón.

CAZA DROIDES:
Niveles fácil, medio y difícil.
Haz tiro al blanco usando un AT-ST [3]. Si te resulta duro, trata de disparar sin parar a la vez que giras.

OBJETOS DE BONUS

Al terminar el entrenamiento, tendrás la opción de buscar siete objetos a lo largo del planeta: **CP3O, dos rebaños de banthas [4], Mos Eisley, un tractor de arena, R2D2** (mira dentro del tractor), **el palacio de Jabba y la estación Tosche.**

¡HAZTE CON TODOS LOS SECRETOS!

A medida que vayas completando misiones y ganando medallas irán apareciendo nuevas opciones y naves que podrás utilizar.



NAVES QUE DESBLOQUEAS:
- **Esclavo I:** Medalla de bronce en todas las misiones normales.
- **Halcón Milenario:** Medalla de bronce en misiones normales y en las misiones secretas.
- **Caza Jedi:** Medalla de plata en misiones normales y secretas.
- **TIE Cazador:** Medalla de oro en misiones normales y secretas.
- **TIE Bomber:** Destruye todas las defensas terrestres que hay en la segunda parte de la misión "Incursión en Bakura". Además, cada grupo de torres debes destruirlas de una sola vez (fija varios blancos y dispara).
- **Caza Estelar Naboo:** Completa el Entrenamiento en Tatooine en cuatro franjas horarias (6 a.m. a 10 a.m., 10 a. m. a 4 p.m., 4 p.m. a 8 p.m. y 8 p.m. a 6 a.m.).

CARACTERÍSTICAS ESPECIALES:
- **Arcade:** Juega la versión arcade de «Star Wars» al completar la misión secreta "Huída de la E. M". Juega al «Imperio contraataca» si completas todas las misiones normales.
- **Cómo se hizo y Créditos:** Termina la misión "El triunfo de la Rebelión".
- **Modo AS:** Gana la medalla de oro en todas las misiones y completa el Entrenamiento en Taooine en las cuatro franjas horarias que hemos dicho.

Nuestro recorrido, paso a paso











LAS MISIONES DE LUKE

MISIÓN LA VENGANZA DEL IMPERIO

Las **tropas imperiales han aterrizado en Yavín 4** y se dirigen hacia la base rebelde. **Detén el avance imperial** y consigue tiempo para que los rebeldes escapen.

OBJETIVO:
Destruye los transportes imperiales.
Es fácil, **aproxima tu nave a cada uno de los transportes y dispara tus láser [5].** Cada vez que destruyas un transporte, Luke te ayudará diciéndote cuántos quedan aún. Si ves que te echas encima de un transporte, pulsa el botón L para frenar mientras sigues disparando.

OBJETIVO:
Destruye las lanzaderas de carga imperiales.
Hay **seis lanzaderas que cargan AT-ST.** En cuanto empiece esta fase de la misión verás frente a ti tres de ellas. Acércate [6] y dispara los láser hasta que vuelen por los aires. Ahora debes ir a por las otras tres.

OBJETIVO:
Defiende el transporte rebelde.
En cuanto completes el objetivo anterior, **sigue la cuña naranja del radar.** Las tres lanzaderas que quedan están lanzando su carga. Los AT-ST que salen de cada caja tienen como objetivo el transporte Luminous. **Si eres hábil, puedes destruir los AT-ST de una pasada** ya que te los encontrarás alineados frente al transporte rebelde [7].

OBJETIVO:
Encuentra al general y escapa con él.
Ahora estás en tierra junto a Wedge Antilles. No es necesario que lo tengas siempre a tu lado, así que **corre y dispara hasta que llegues a la sala llena de soldados** en la que está el general. Cárgate a los imperiales y verás como la puerta de salida se abre. Sigue avanzando hasta que **llegues al hangar [8].** Acaba de nuevo con todo bicho viviente y la misión habrá terminado.

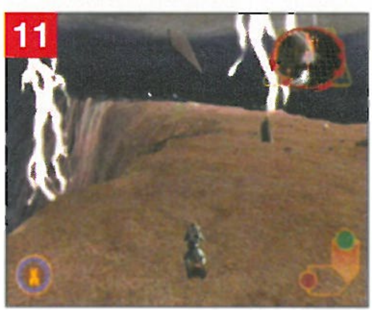
MEJORAS TÉCNICAS



ESCUDOS AVANZADOS
Para completar el primer objetivo debes destruir ocho transportes imperiales. Los cuatro primeros casi están en línea (no cuentes el que no aterriza). Si vuelas dentro del cuarto, encontrarás la mejora ESCUDOS AVANZADOS, que aumenta la resistencia de los escudos de todas las naves.


9


10


11


12


13


14

¡Consejos para el oro. *Esta medalla no es difícil si tu nave tiene la mejora LÁSER AVANZADOS. Con ellos podrás destruir rápidamente los transportes, las lanzaderas y los AT-ST. No te obsesiones por el número de enemigos y céntrate en ser rápido (acelera tu nave pulsando el botón R siempre que puedas). Al cumplir estrictamente los objetivos, conseguirás el número de enemigos que necesitas sin problemas.*

MISIÓN DESAFÍO EN DANTOOINE

Reúnete con el desertor imperial Tycho en Dantooine y entrégalo sano y salvo a los rebeldes.

OBJETIVO: Alcanza la zona de aterrizaje imperial antes de que los transportes despeguen.

En esta parte de la misión tienes que **conducir la moto jet de Luke por un cañón de Dantooine. Evita o destruye a los androides de exploración [9].**

OBJETIVO: Detén el transporte terrestre que lleva Tycho.

Nada más empezar esta fase verás un **cañón láser que puedes utilizar** contra el transporte que tienes que detener [10]. Cuando le dispares una buena ráfaga volará hacia otro punto que está fuera de tu alcance. Ve al siguiente cañón y repite la operación. Continúa haciendo lo mismo con los dos cañones siguientes y finalmente el transporte quedará inutilizado. Procura ser rápido y **no te entretengas mucho** intentando eliminar a los enemigos o la nave escapará sin dejar huella.

MEJORAS TÉCNICAS



LÁSER AVANZADOS

Para cumplir el tercer objetivo tienes que huir a toda velocidad en una moto jet imperial. Cuando hagas el segundo salto (pulsando R) dirígete hacia el camino de la izquierda, esquiva los dos APC y más adelante encontrarás esta mejora técnica. Puede que no la veas porque vayas muy rápido, pero no importa porque si haces lo que te decimos, pasarás junto a ella. Los LÁSER AVANZADOS aumentan la potencia del láser y resultan imprescindibles para intentar la mayor parte de las medallas de oro.

OBJETIVO: Sigue a Tycho hasta la zona de aterrizaje rebelde.

En esta última parte de la misión, tu objetivo es **escapar a toda mecha, junto con Tycho, encima de otra moto jet [11].** Sigue la cuña naranja de la pantalla de radar y usa el **botón R para accionar el turbo de la moto** cada vez que necesites hacer un salto. Con un poco de pericia y haciendo caso a nuestros consejos, no tendrás problema para superarla.

¡Consejos para el oro. *Puede que esta medalla te parezca un poco exigente, pero si tienes en cuenta varias cosas que ahora mismo te diremos, no te resultará tan difícil. En el cañón del principio fíjate que la moto jet puede atajar en las curvas sin ningún problema. En esta primera parte es vital que destruyas el mayor número de androides de exploración que puedas (el truco real para conseguir el oro está aquí), pero también es vital ir rápido, así que ataja en las curvas y usa el turbo. No te preocupes por el estado de la moto: cuando empieces la siguiente fase, estará como nueva. En la segunda fase procura acumular un buen número de enemigos destruidos, ya que en la última fase te dedicarás a correr.*

MISIÓN DEFENSORES DE RALLTIIR

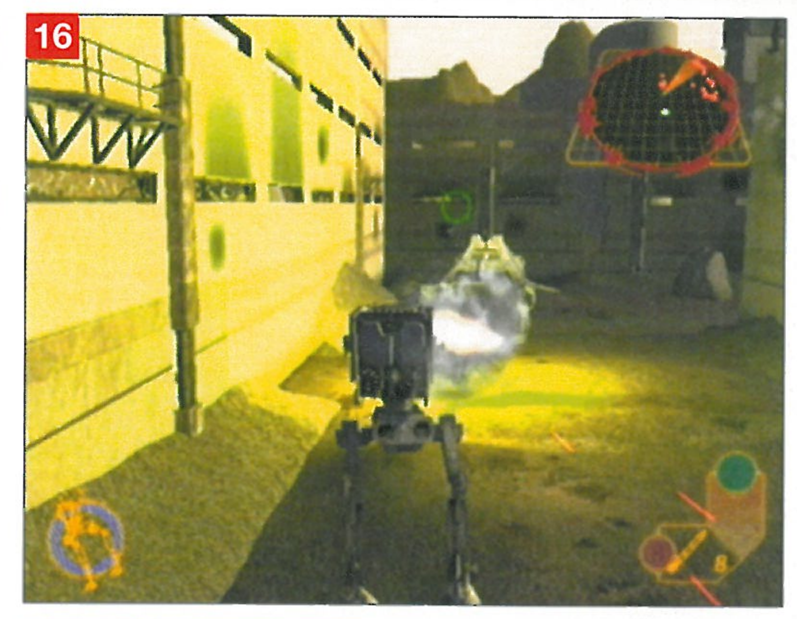
Localiza y defiende a los científicos atrapados en el asediado planeta Ralltiir.

OBJETIVO: Destruye la amenaza imperial del generador de escudo.

Los científicos de Ralltiir han dejado unas bombas especiales alrededor del escudo con el que se protegen. **Usa el cable del remolque del Speeder** (pulsa el botón B) y recoge una. Dirígete al puente que viste al empezar la misión y **vuela bajo hasta que la bomba impacte con el suelo del puente.** En ese momento verás una animación del puente explotando y de los imperiales cayendo al agua. Repite la misma operación y destruye otro de los puentes por el que verás venir otro pelotón de tropas imperiales [12].

Ahora toca **destruir los tres AT-AT que hay alrededor del generador de escudo.** Para hacerlo tenemos dos métodos. El primero, el clásico, consiste en **usar el cable del remolque del Speeder,** enganharlo en las patas del AT-AT y dar vueltas hasta que caiga [13]. El segundo es **usar una de las bombas y pegarles en toda la panza con ella [14].** Cuando hayas tirado los tres AT-AT,


15


16


17


18

dedícate a destruir todas la fuerzas imperiales que aparezcan por la zona y verás que pronto acaba la misión.

Consejos para el oro.

Para conseguir el oro tienes que repetir lo mismo que hemos contado para completar la misión, pero no se te ocurra tirar los AT-AT por el método clásico. Usa las bombas para tumbarlos y ganarás tiempo. Procura destruir todos los APC y AT-ST que puedas con los láser porque al estar llenos de tropas imperiales contarán como más de un enemigo destruido. Como no hay aliados que proteger, no hace falta que des órdenes a tus compañeros, así seguirán a tu lado y te ayudarán a destruir a los APC más rápidamente. Fíjate que los APC y AT-ST que destruyes al volar los puentes, solo cuentan como un enemigo destruido.

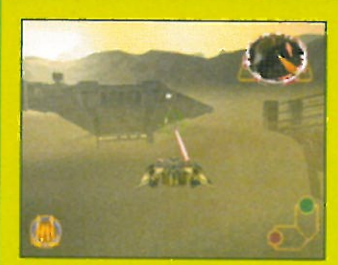
MISIÓN EXTRACCIÓN DESDE RALLTIIR

Rescata a los científicos que se ocultan **en las ruinas de Ralltiir.**

OBJETIVO: Despeja el camino al Contrabandista.

El camino es sencillo, no tiene pérdida. **Tu objetivo es evitar que los científicos mueran.** Para ello es necesario que manejes con precisión el **AT-ST que pilota Luke,** por eso te aconsejamos que pruebes **con la vista de cabina activada [15].** Observa que si mantienes pulsado el **botón B podrás usar los misiles guiados que tiene el AT-ST.** No dudes en utilizarlos y no tengas miedo en gastarlos porque a medida que camines se irán regenerando **[16].** Sabrás que has llegado a la parte final de este objetivo cuando veas un **grupo de AT-STs formados**

MEJORAS TÉCNICAS



ORDENADOR DE TIRO AVANZADO

Al empezar la misión vuelas junto a un puente que lleva a la isla donde están los científicos. Ve hasta el final, gira a la izquierda y bordea la isla hasta otro puente. A tu izquierda, al inicio del puente, hay un transporte imperial. Vuélalo y descubrirás el ORDENADOR DE TIRO AVANZADO. Ya no tendrás que mantener "Y" para activar el ordenador de tiro. Y asignarás objetivos a tus compañeros.

REQUISITOS PARA LAS MEDALLAS EN LA CAMPAÑA DE LUKE

Datos	Bronce	Plata	Oro
▼ MISIÓN LA VENGANZA DEL IMPERIO			
• Tiempo utilizado	5:30	4:40	4:00
• Enemigos destruidos	45	52	60
• Eficacia puntería	38%	45%	65%
• Aliados perdidos	0	0	0
• Vidas perdidas	2	1	0
• Eficacia ordenador	80%	90%	100%
▼ MISIÓN DESAFÍO EN DANTOOINE			
• Tiempo utilizado	5:10	4:20	4:10
• Enemigos destruidos	18	29	38
• Eficacia puntería	20%	30%	42%
• Aliados perdidos	0	0	0
• Vidas perdidas	2	1	0
• Eficacia ordenador	60%	90%	100%
▼ MISIÓN DEFENSORES DE RALLTIIR			
• Tiempo utilizado	5:00	4:05	3:30
• Enemigos destruidos	17	20	25
• Eficacia puntería	25%	32%	42%
• Aliados perdidos	2	1	0
• Vidas perdidas	2	1	0
• Eficacia ordenador	88%	95%	100%
▼ MISIÓN EXTRACCIÓN DESDE RALLTIIR			
• Tiempo utilizado	4:30	4:20	4:00
• Enemigos destruidos	88	95	100
• Eficacia puntería	32%	38%	45%
• Aliados perdidos	3	1	0
• Vidas perdidas	2	1	0
• Eficacia ordenador	90%	98%	100%
▼ MISIÓN EL CAMPO DE BATALLA DE HOTH			
• Tiempo utilizado	6:00	5:40	5:30
• Enemigos destruidos	40	50	60
• Eficacia puntería	15%	17%	20%
• Aliados perdidos	2	1	0
• Vidas perdidas	2	1	0
• Eficacia ordenador	70%	85%	90%
▼ MISIÓN EL ENTRENAMIENTO DE UN JEDI			
• Tiempo utilizado	6:40	6:00	4:30
• Enemigos destruidos	15	18	22
• Eficacia puntería	100%	100%	100%
• Aliados perdidos	0	0	0
• Vidas perdidas	2	1	0
• Eficacia ordenador	70%	85%	100%
▼ MISIÓN EL FOSO DE SARLACC			
• Tiempo utilizado	1:45	1:20	1:12
• Enemigos destruidos	12	14	16
• Eficacia puntería	100%	100%	100%
• Aliados perdidos	0	0	0
• Vidas perdidas	2	1	0
• Eficacia ordenador	95%	98%	100%


19


20


21


22


23


24

en semicírculo [17]. No hace falta que vayas a la par que los científicos, puedes dejarlos atrás siempre y cuando les despejes el camino.

OBJETIVO:
Recobra el control del Contrabandista.

Esta objetivo hay que completarlo **con Luke a pie [18].** No pares de disparar a los soldados imperiales y

MEJORAS TÉCNICAS



TORPEDO DE PROTONES GUIADOS

Nada más empezar la misión, tienes que destruir un APC. Después, giras a la derecha y te encuentras con un AT-ST. En cuanto lo veas, gira la cabezota de tu AT-ST a la derecha y verás el cono con la actualización. Los TORPEDOS DE PROTONES GUIADOS permiten fijar un blanco usando "B", no fallarás nunca. Esta mejora se aplica tanto al Ala-X como al Ala-B.

sigue la cuña naranja. Cuando veas un cañón láser, aprovéchalo para **eliminar a todos los soldados que vienen por los pasillos** y la misión habrá terminado **[19].**

Consejos para el oro. *Para intentar el oro debes tener las mejoras del escudo y los láser. De todas formas, la mejor baza con que cuentas para conseguir la medalla es usar los misiles guiados y fijarte que incluso son útiles contra las tropas que van a pie, aunque para los APC será mejor que uses los láser. Otra cosa que debes observar es que puedes fijar varios blancos antes de lanzar los misiles, con lo que podrás ganar algunos segundos preciosos. Ten en cuenta que para conseguir los cien enemigos destruidos que requiere el oro, tendrás que eliminar a todos los rivales que encuentres en las dos partes de la misión.*

MISIÓN EL CAMPO DE BATALLA DE HOTH

Tras estrellarte con tu deslizador de nieve, debes encontrar la forma de **regresar a la Base Eco.**

OBJETIVO:
Destruye los dos AT-AT de delante.

Empiezas las misión justo detrás de un AT-AT. Acércate a él con cuidado y colócate debajo de su panza. Justo **cuando estés debajo usa el stick C para lanzar el gancho y mueve el stick de control para elevarte [20].** Cuando estés cerca de la barriga del AT-AT, pulsa el botón A varias veces para **sacar el sable láser y romper una de las escotillas.** Después pulsa el botón B para cambiar la vista de cámara y vuélvelo a pulsar (en cuanto veas que la mirilla apunta al hueco) para lanzar un explosivo. En cuanto caiga el AT-AT al suelo dirígete al siguiente y repite la operación **[21].**

OBJETIVO:
Llega hasta el Tauntaun.

Fácil, tan sólo **sigue la cuña naranja, corre y dispara.** En cuanto veas al Tauntaun salta sobre él.

OBJETIVO:
Sigue de regreso a Derlin hasta la Base Eco.

También fácil: solo tienes que **cabalgar a lomos del Tauntaun y seguir a Derlin [22].** Mientras cabalgas, dedícate a disparar a todos los soldados imperiales que tengas a tiro, así acumularás un buen número de enemigos destruidos.

OBJETIVO:
Destruye los tres AT-ST.

Cuando desmontes del Tauntaun, **avanza hasta el cañón láser que tienes en frente** y pulsa el stick C para usarlo. Espera a que tres lanzaderas imperiales dejen su carga y que salgan tres AT-ST. Destrúyelos y prepárate para el siguiente objetivo.

MEJORAS TÉCNICAS



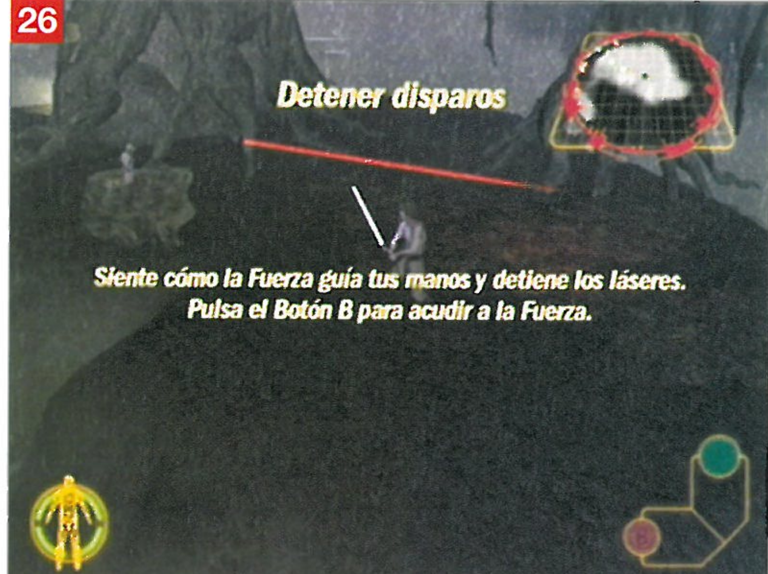
MISIL DE RACIMO AVANZADO

Cuando tengas que destruir a los tres AT-ST, acaba primero con los dos más alejados. Después, usa el cañón láser y destruye el contenedor del AT-ST que hay más a la derecha. Ahora corre hacia el lugar en el que estaba el contenedor, recoge la mejora y vuelve para destruir el último AT-ST. Esta mejora es aplicable al caza estelar Naboo.

OBJETIVO:
Protege los tres transportes rebeldes y destruye los bombarderos TIE.

Esta es **la parte más difícil** de la misión. Si no puedes distinguir bien a













los bombarderos TIE, **usa el ordenador de tiro y busca naves de color amarillo** [23]. Reparte tu tiempo entre los tres transportes o lo irás perdiendo. Los **bombarderos TIE van en grupos de cuatro** [24], por eso una buena estrategia es **destruir a dos o tres de cada grupo que ataquen** a un transporte, e ir a defender al siguiente.

Consejos para el oro. *Para conseguir el oro tienes que aprovechar bien el rato que estés montado en el Tauntaun y acumular el mayor número de enemigos destruidos posible. La última parte de la misión la afrontarás mejor si cuentas con la mejora de los torpedos de protones guiados. De esta forma puedes destruir un grupo de bombarderos TIE con los torpedos y así aumentar la estadística de precisión. No olvides derribar también algunos TIE Figther, pues los necesitarás para completar el número de enemigos destruidos que nos exigen para conseguir una bonita medalla de oro.*

MISIÓN EL ENTRENAMIENTO DE UN JEDI

Entrénate en el manejo de la Fuerza **con el maestro Yoda. Estás en los pantanos del planeta Dagobah.**

OBJETIVO: Encuentra un camino hasta la casa de la extraña criatura.

Básicamente en esta parte de la misión tienes que **aprender a saltar** [25] y a **usar el sable láser** para acabar con esa especie de pepinos con patas que no paran de atacar. Ya sabes, **sigue la cuña naranja y no tendrás ningún problema.**

OBJETIVO: Termina el aprendizaje de Yoda para detener con el sable láser, y realiza el doble salto.

Usa la Fuerza chaval y **pulsa el botón B en cuanto veas que el rayo láser se dirige hacia el cuerpo de Luke.** En cuanto el sable láser de Luke sea capaz de bloquear el rayo, pasarás a la siguiente fase del entrenamiento de Yoda [26]. Lo que hay que hacer a continuación es **pulsar el botón X para que Luke salte** y volverlo a pulsar cuando se encuentre en el aire.

OBJETIVO: Sigue a Yoda hasta el Ala-X.

Esta parte de la misión consiste en **seguir la cuña y practicar el salto doble.** Esta vez más que jugar con Luke parece que lo estuviéramos haciendo con nuestro querido Mario. En cuanto llegues junto a Yoda tendrás que usar la Fuerza y **elevar el Ala-X pulsando B sin parar** [27].

Consejos para el oro. *Puede que al principio no te lo parezca, pero cuando te acostumbres a saltar con Luke verás que es una de las medallas de oro más fáciles de conseguir. Lo principal es evitar caerse al agua porque, aunque no mueras, perderás unos segundos preciosos. Es también muy recomendable que en cuanto veas una madriguera de la que salen los dichosos pepinos con patas, acabes con ellos y destruyas también su "hogar". Con ello conseguirás que nadie te moleste en los saltos y además acumularás un buen número de enemigos destruidos.*

MISIÓN EL FOSO DE SARLACC

Usa tus poderes Jedi para luchar por tu libertad ante las fuerzas de Jabba el Hutt y el temido pozo de Sarlacc. ¡Glup, qué miedo!

OBJETIVO: Llega hasta la barcaza de Jabba

Con tus nuevos poderes de Jedi tienes que ir **saltando de barca en barca arreando sablazos** a los esbirros de Jabba [28]. Para evitar que te disparen mientras esperas saltar a la siguiente barca, pulsa B y usa la Fuerza para detenerlos [29].

OBJETIVO: Protege a Leia hasta que llegue a la cubierta del cañón.

Aunque suena algo complicado, en realidad es una misión fácil. Una vez que saltes a la barcaza de Jabba **líate a mamporros láser con todos los que veas en la cubierta** [30]. Cuando Leia alcance la cubierta del cañón, todo habrá terminado.

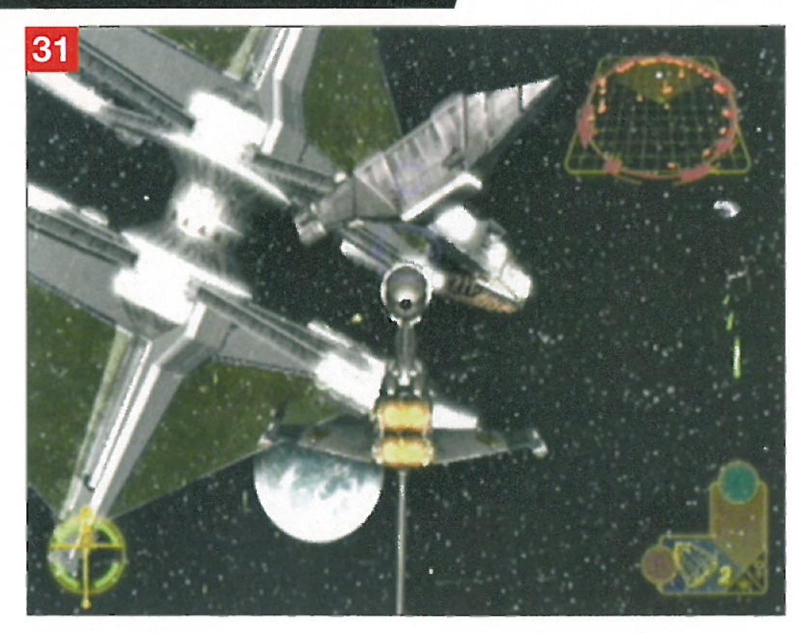
Consejos para el oro. *Para conseguirlo, evita caerte y usa la Fuerza de modo que el sable láser te proteja de los disparos enemigos. El número de enemigos destruidos se consigue eliminando a todos los soldados de la cubierta. En cuanto al tiempo, el objetivo que debes ponerte es saltar a la primera cada vez que una barca cruce cerca de tu posición.*



LA CAMPAÑA DE WEDGE

MISIÓN INCURSIÓN EN BAKURA

Ataca la instalación imperial que orbita Bakura. **Inutiliza todos los transportes** imperiales y consigue



31



32



33



34



35



36

tiempo para que los equipos de evacuación rebeldes rescaten a los prisioneros de Hoth.

OBJETIVO: Inutiliza los transportes imperiales que haya.

La misión empieza junto a un transporte ya inutilizado. Hacer lo propio con el resto de transportes va a ser una tarea fácil. Solo tienes que **usar el cañón de iones tres veces sobre cada uno de los dos transportes** que salen de la estación espacial. Para ello mantén pulsado el botón B **hasta que el punto de mira se ponga azul** [31] y suéltalo cuando los tengas a tiro.

OBJETIVO: Proporciona cobertura a los equipos de recuperación rebeldes.

Poco después de empezar la misión tendrás que **defender un transporte rebelde.** Como primeros consejos, no te alejes mucho de él y **utiliza los misiles de protones guiados** si tu Ala-B cuenta con esta mejora. Para defender adecuadamente los dos transportes rebeldes que aparecen después de inutilizar los imperiales, no esperes a que te avisen pidiendo ayuda. Sería una **pérdida irreparable de tiempo.** Cuando veas que el primero está libre de peligro (después de haber derribado unos cuantos TIE Fighter) acude raudo y veloz al lugar en el que está el segundo [32]. **Si no has destruido al menos 45 enemigos, o si has perdido algún aliado,** la misión acabará exclusivamente cuando los equipos rebeldes estén a salvo. Así que ya sabes lo que tienes que hacer si quieres triunfar en esta misión.

MEJORAS TÉCNICAS



BOMBAS DE PROTONES AVANZADAS

Ya sabes que para poder abordar la última parte de la misión, necesitas cumplir los requisitos mínimos de la medalla de plata (al menos 45 enemigos destruidos y ningún aliado perdido). Cuando estés en el corredor del planeta pilotando el TIE bomber fíjate en la cúpula que hay justo antes del símbolo rebelde que indica el final de la misión. Bombardea la cúpula y baja a por la mejora. A partir de ahora las bombas del Ala-Y serán más mortales que nunca.

OBJETIVO: Encuentra y rescata a Hobbie.

Para poder jugar este objetivo **tienes que haber destruido al menos a 45 enemigos** en la primera parte de la misión. Esto no debería resultarte complicado ya que en esta parte el espacio está plagado de TIE Fighter . Para cumplir este último objetivo tienes que **volar bajo a lo largo de un corredor plagado de armas** [33]. Para ayudarte de los misiles guiados del TIE bomber, sólo necesitas mantener el botón A y apuntar. En cuanto fijen un objetivo (puedes fijar varios) suelta el botón. Al terminar el corredor verás un símbolo rebelde que indica el final.

! Consejos para el oro. *De todos los requisitos que nos exigen aquí, sin duda el más complicado para conseguir el oro es la precisión (28%). Pero vamos a por ello. Lo primero es lo primero: tener un Ala-B con la mejora de los misiles de protones guiados. Úsalos todos en la primera parte de la misión y ya verás como te ayudan a mejorar la precisión. Para el resto de enemigos que tienes que destruir con los láser, el consejo es que afines la puntería y los destruyas de un solo disparo. En la segunda parte de la misión tendrás que apoyarte en los misiles guiados del TIE bomber y destruir todo lo que veas en el corredor. Por cierto, los misiles se regeneran, así que no te preocupes por gastarlos.*

MISIÓN RELIQUIAS DE GEONOSIS

Investiga el área alrededor del planeta Geonosis **en busca de la escolta imperial en fuga.**

OBJETIVO: Encuentra la nave de escolta.

Un objetivo sencillo. Tan solo hay que **seguir la indicación de la cuña naranja en la pantalla de radar.**

OBJETIVO: Destruye la nave de escolta.

Para destruir más rápidamente esta nave **puedes ayudarte de los misiles.** De todas formas, lo único que hay que hacer es **disparar sin descanso** [34]. Al cabo de un rato, la verás estallar.

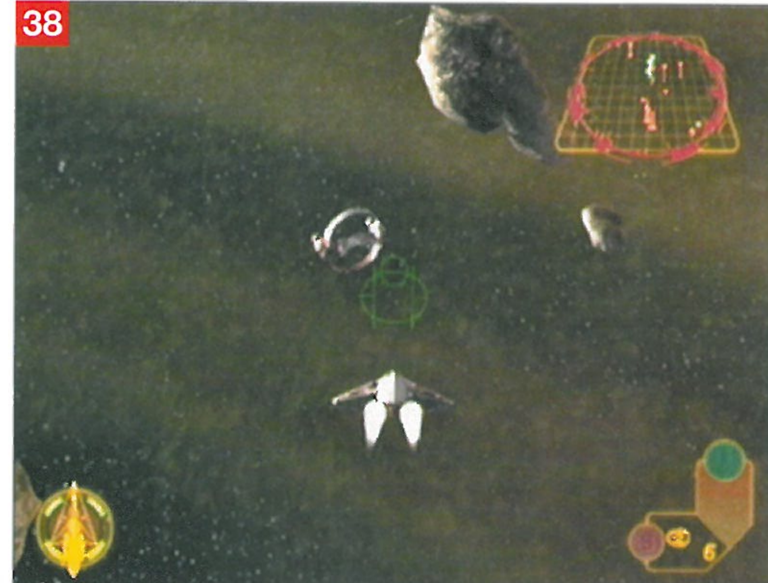
OBJETIVO: Protege a R5.

En esta parte de la misión **caminas sobre la superficie del planeta. Avanza y dispara sin parar a todos los soldados imperiales** y también **a los androides** [35]. No importa que R5 se quede atrás, lo que cuenta es que le despejes el camino.

OBJETIVO: Destruye la cañonera de la Vieja República.

En un determinado momento de tu







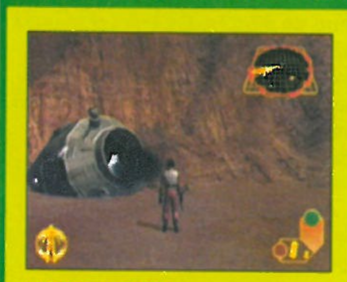


REQUISITOS PARA LAS MEDALLAS EN LA CAMPAÑA DE WEDGE

Datos	Bronce	Plata	Oro
▼ MISIÓN INCURSIÓN EN BAKURA			
• Tiempo utilizado	15:00	13:20	8:30
• Enemigos destruidos	30	45	97
• Eficacia puntería	1%	3%	28%
• Aliados perdidos	1	0	0
• Vidas perdidas	2	1	0
• Eficacia ordenador	1%	3%	100%
▼ RELIQUIAS DE GEONOSIS			
• Tiempo utilizado	8:50	7:25	6:40
• Enemigos destruidos	115	126	135
• Eficacia puntería	42%	53%	60%
• Aliados perdidos	1	1	0
• Vidas perdidas	2	1	0
• Eficacia ordenador	86%	92%	100%
▼ MISIÓN DECEPCIÓN EN DESTRILLION			
• Tiempo utilizado	5:25	4:30	4:00
• Enemigos destruidos	18	25	27
• Eficacia puntería	10%	22%	36%
• Aliados perdidos	1	0	0
• Vidas perdidas	2	1	0
• Eficacia ordenador	86%	95%	100%
▼ MISIÓN LAS ARMAS DE DUBRILLION			
• Tiempo utilizado	8:00	7:25	6:50
• Enemigos destruidos	55	75	80
• Eficacia puntería	18%	28%	35%
• Aliados perdidos	0	0	0
• Vidas perdidas	2	1	0
• Eficacia ordenador	88%	92%	100%
▼ MISIÓN ASTILLERO DE FONDOR			
• Tiempo utilizado	5:50	5:00	4:00
• Enemigos destruidos	28	43	50
• Eficacia puntería	45%	50%	56%
• Aliados perdidos	2	1	0
• Vidas perdidas	2	1	0
• Eficacia ordenador	88%	95%	100%

avance por el cañón, verás una animación y como la cañonera comienza a atacarte. Tú continúa avanzando hasta los **cañones láser** que hay un poco más adelante y **usa uno de ellos para disparar a la cañonera [36]**. La cañonera dará varias pasadas disparando su láser y misiles, pero si usas el cañón láser con puntería, acabarás por destruirla. Cuando suceda, o sea que te la cargues, avanza hasta el símbolo rebelde que hay sobre el caza Jedi.

MEJORAS TÉCNICAS



TORPEDO DE PROTONES AVANZADO

Antes de llegar a los cañones láser que usas para derribar a la cañonera de la Vieja República, hay una cápsula de escape. Mira dentro y encontrarás los torpedos de protones avanzados. Con esta mejora los torpedos del Ala-B y el Ala-X serán ciertamente mucho más potentes que antes.

OBJETIVO:
Destruye ambas naves de escolta y protege la fragata rebelde.

De vuelta otra vez en el espacio, el siguiente objetivo consiste en **destruir dos naves de escolta,** pero esta vez tienes la ventaja de que puedes **aprovecharte de las minas sónicas del caza Jedi [37].** Apunta y pulsa el botón B para lanzarlas todas sobre una de las naves. Casi en el acto verás unas bonitas explosiones azules que acabarán con ella. Ahora ve a por la siguiente nave y utiliza los láser mientras las minas se regeneran. En cuanto tengas **tres minas, lánzalas sobre la nave** y sigue disparando hasta destruirla..

OBJETIVO:
Encuentra el anillo de propulsión del caza Jedi.

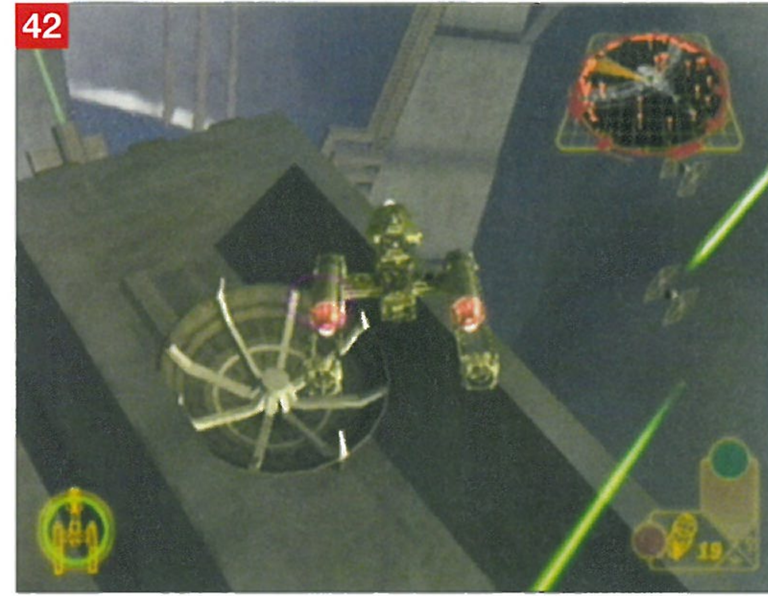
Una vez que hayas borrado del mapa la segunda nave de escolta, la cuña naranja de tu pantalla de radar apuntará hacia una zona del espacio. Dirígete hacia allí y **trata de localizar un objeto en forma de anillo que flota tranquilamente por el espacio [38]**. En cuanto lo encuentres, cosa que no te resultará muy complicada, la misión habrá terminado.

! Consejos para el oro. *Para conseguir este oro lo más difícil será cumplir con los 135 enemigos destruidos. Para ello no te quedará otra opción que destruir absolutamente a todos los androides y soldados imperiales que hay en la superficie del planeta. Sin dejarte ni uno solo, vamos. Luego, cuando vuelvas al espacio con el caza Jedi, tras destruir las dos naves de escolta, tendrás que gastar algo de tiempo en derribar algunos TIE. Para hacerlo con rapidez y precisión lo mejor será que uses las minas sónicas sobre los grupos de TIE que veas.*

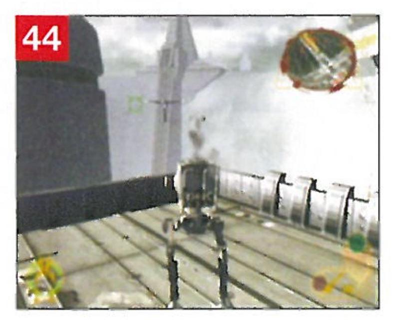
MISIÓN DECEPCIÓN EN DESTRILLION

Esta misión es de las que nos gustan. Tienes que localizar blancos vitales del complejo de investigación secreto del Imperio, y transmitir sus coordenadas a los Ala-Y. Que usted se infiltre (y chivatee) bien.













MEJORAS TÉCNICAS



BOMBAS DE PROTONES DE DISPERSIÓN

Antes de llegar a los cañones láser que usas para derribar a la cañonera de la Vieja República, encontrarás una cápsula de escape. Mira dentro de ella ydescubrirás los TORPEDOS DE PROTONES AVANZADOS. Con esto, los torpedos del Ala-B y el Ala-X serán mucho más potentes.

OBJETIVO: Vuela a través de los túneles de energía.

No hay mucho que explicar en esta fase. Sólo que procures **volar bajo y esquivar las barras de energía** que hay a lo largo del túnel [39].

OBJETIVO: Destruye los TIE Cazador dentro del campo de energía.

Como puedes observar, **hay unos cuantos TIE Cazador** sobrevolando la zona [40]. Para derribarlos, lo mejor que puedes hacer es **usar los misiles guiados del Ala-A.** Mantén pulsado el botón B, fija todos los blancos que puedas y lánzalos. No te preocupes por el "consumo" de misiles porque se regeneran. También puedes usar el láser contra estos TIE, pero en ese caso, como son rápidos y pequeños, lo mejor es **esperar hasta que te ataquen de frente.** Acertar en este momento será muchísimo más fácil.

OBJETIVO: Encuentra el complejo de investigación imperial.

Después de destruir a todos los TIE Cazadores se abrirá la entrada a un **segundo túnel de energía.** Entra en él y procura volar por la parte inferior. Así no tendrás ningún problema en llegar al final y **plantarte ante la misma entrada al complejo de investigación imperial.**

OBJETIVO: Inutiliza los escudos que rodean la antena de puntería.

En esta segunda parte de la misión, **vuelas en un Ala-Y sobre la superficie del planeta.** Alrededor de la estructura central del súper láser hay **tres antenas de puntería.** Cada antena está protegida por un escudo que tendrás que inutilizar usando el preciado **cañón de iones** [41]. Mantén pulsado el botón B y lanza sobre cada escudo dos disparos. Ya verás que pronto son historia.

OBJETIVO: Destruye las antenas de puntería.

Es simple, pulsa el botón B para activar la mira de bombardeo del Ala-Y, **vuela por encima de las antenas** y lanza las bombas que puedas [42]. Para destruir las antenas te harán falta bastantes bombas, pero no te preocupes porque **las bombas del Ala-Y se regeneran.**

MISIÓN LAS ARMAS DE DUBRILLION

Véngate del ataque sorpresa realizado por un arma secreta del Imperio. Identifica los blancos de oportunidad y destrúyelos.

OBJETIVO: Alcanza el Súper Láser.

Otra misión en la que tienes que **conducir un AT-ST,** así que como primer consejo te diremos que **uses la vista de cabina.** En la primera parte de la misión debes **seguir la cuña naranja,** andar por las calles de Dubrillion y destruir todo lo que veas. **Usa los misiles guiados del AT-ST incluso contra las tropas terrestres** y procura **destruir lo más rápido posible los contenedores de los que salen los AT-ST enemigos.** Si vuelas el contenedor con el AT-ST cerca (o incluso dentro), el AT-ST también quedará destruido [43].

Finalmente llegarás a un corredor en el que **se encuentran tres AT-ST. Destrúyelos y colócate sobre la plataforma.** Empezarás a ver que aparecen androides voladores que lanzan misiles [44]. En el momento que **destruyas ocho,** te verás a ti mismo bajando por la plataforma.

En la **segunda parte** de la misión tienes que **caminar por un corredor lleno de AT-STs.** Encima verás unos raíles sobre los que se desplazan unos **contenedores explosivos.** Si alguno de ellos te impacta quedarás destruido, pero también puedes usarlo para destruir a los AT-ST enemigos [45]. ¡Genial!

Al final del corredor verás una animación en la que pasaremos a controlar un AT-AT. **Que sepas que el AT-AT en cuestión se mueve automáticamente y solo tienes control sobre el láser.** Nada, avanza sin piedad, y cuando llegues a un **corredor estrecho** mira al final y verás unos **tubos con rayas amarillas.** Son las turbinas que alimentan al generador y que debemos destruir. Sólo cuando hayamos acabado con las tres, la misión habrá terminado [46].









REQUISITOS PARA LAS MEDALLAS EN LA CAMPAÑA DE ENDOR

Datos	Bronce	Plata	Oro
▼ MISIÓN PERSECUCIÓN EN MOTO JET			
• Tiempo utilizado	4:40	4:20	4:00
• Enemigos destruidos	5	7	9
• Eficacia puntería	5%	7%	9%
• Aliados perdidos	0	0	0
• Vidas perdidas	2	1	0
• Eficacia ordenador	90%	98%	100%
▼ MISIÓN EL TRIUNFO DE LA REBELIÓN			
• Tiempo utilizado	7:00	6:00	5:20
• Enemigos destruidos	52	65	80
• Eficacia puntería	15%	19%	28%
• Aliados perdidos	0	0	0
• Vidas perdidas	2	1	0
• Eficacia ordenador	90%	98%	100%

MEJORAS TÉCNICAS



MISILES DE IMPACTO AVANZADOS

Esta mejora la encuentras poco después de empezar la misión. Lo que tienes que hacer para pillarla es subir la rampa y mirar a tu izquierda hasta que veas un camino transitable por el AT-ST. Acércate al cono de la mejora y recibirás los misiles de impacto avanzados. Con esta mejora, los misiles de impacto del Ala-A se vuelven más potentes.

! Consejos para el oro. *Para conseguir el oro, no sueltes el botón R y camina con el AT-ST a toda velocidad. Recuerda destruir todos los contenedores de los que salen los AT-ST antes de que se abran. De este modo sumarás enemigos sin sufrir daño. Lo más difícil será salir vivo del corredor con los contenedores explosivos, pero si lo haces y no te obsesionas con destruir todos los AT-ST, el oro estará chupado.*

MISIÓN ASTILLERO DE FONDOR

Lanza un **ataque sorpresa sobre los astilleros imperiales de Fondor** usando cazas TIE capturados.

OBJETIVO:
Defiende el transporte rebelde.
Lo primero es **destruir la nave de escolta imperial.** Para ello no debes dejar de disparar hasta que estalle **[47]**. A continuación, ponte a derribar todos los TIE que puedas hasta que veas al transporte rebelde estrellarse.

OBJETIVO:
Usa los cañones de iones para inutilizar las puertas dañadas de la estación.
Mantén B y suéltalo cuando la mira cambie de color. El cañón de iones evitará que las puertas de la estación se abran y cierren sin parar.

OBJETIVO:
Destruye el generador de escudo dañado de la estación.
Dispara los láser y lanza misiles sobre el tubo que hay dentro de la estación hasta que se destruya **[48]**. Al hacerlo, pasarás a la siguiente fase de la misión. Ah, antes de destruir el generador, ve a una de las naves rebeldes (verás un símbolo rebelde) y **cambia tu nave por el Ala-A.**

OBJETIVO:
Destruye los tres sistemas de ocultación.
Lo primero que tienes que hacer es **volar bajo o de lo contrario las torres láser del destructor estelar te destruirán.** Si vas algo justo de fuerzas, puedes volar a ras de suelo **[49]**. Así no te alcanzará ni un solo disparo. Una vez dicho esto, lo que tienes que hacer es **llegar hasta el primer dispositivo de ocultación** y no parar de disparar sobre él hasta que lo destruyas (cuesta un poco, la verdad) **[50]**. Haz lo mismo con los otros dos dispositivos y la misión habrá terminado.

! Consejos para el oro. *Desde luego no se te ocurra intentar el oro usando el TIE. Es una nave demasiado débil para aguatar lo suficiente en la última parte de la misión. Puedes intentarlo usando el Ala-X, aunque la mejor nave es el caza Jedi cuando lo desbloquees (necesitas la medalla de plata en todas las misiones). Con esta nave y su minas sónicas, todo te resultará mucho más fácil.*



LA CAMPAÑA DE ENDOR

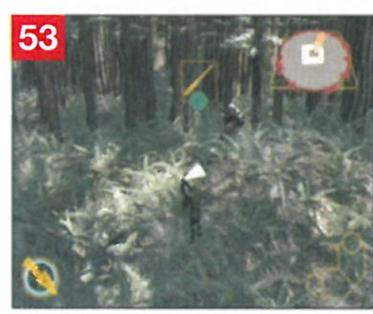
MISIÓN PERSECUCIÓN EN MOTO JET

Usa tu **moto jet para perseguir a los soldados de asalto** antes de que alerten a los imperiales que vigilan el generador de escudo.

OBJETIVO:
Destruye todos los soldados de asalto exploradores.
Seguro que en esta misión te sentirás como si estuvieras dentro de la peli 'El Retorno del Jedi'. El objetivo parece sencillo, pero los imperiales te lo pondrán difícil. Tienes que **perseguir y destruir con tu moto jet a todos los imperiales que aparezcan por el bosque de Endor.** A los que veas por delante dispárales con láser **[51]** y a los que se pongan


51


52


53


54


55


56

a tu lado empújalos usando B para que se den con los árboles [52].

OBJETIVO:
Destruye al último soldado de asalto explorador.

Cuando hayas **eliminado unos diez soldados imperiales,** aparecerá uno que no tendrás manera de quitarse de encima. Aguanta un poco, pronto Luke desmontará de su moto. Ahora **toca cargarse al último imperial a sablazo limpio** [53].

MEJORAS TÉCNICAS



MISILES DE IMPACTO GUIADOS

Fíjate en las frases que te dicen los soldados imperiales y toma como referencia ésta: "Alto, escoria rebelde". Después de oír esto, empieza a buscar un camino que hay a tu izquierda. Es algo estrecho y obviamente está entre los árboles, pero aunque te parezca que el único camino posible es a la derecha, fíjate bien y verás uno a la izquierda. Por cierto, para conseguir la mejora es suficiente con pasar cerca del cono blanco que la contiene. Esta mejora hará que los misiles del Ala-A (y del Halcón Milenario) persigan a los enemigos.

! Consejos para el oro. *El principal reto para conseguir este oro es mantenerse vivo con una sola moto, y eso solo es una cuestión de habilidad. En cuanto a la precisión, igual te puede parecer algo alta, pero si te acercas a los imperiales antes de disparar, no creemos que tengas problemas en conseguirla.*

MISIÓN EL TRIUNFO DE LA REBELIÓN

Las fuerzas rebeldes están atrapadas en la entrada del búnker generador de escudo. **Plantea la batalla con un andador imperial y salva al equipo.**

OBJETIVO:
Ábrete paso hasta el búnker antes de que acaben con nuestros Hans y Leia.

Esta parte **es especialmente difícil si no tienes los láser y escudos avanzados.** Sigue la cuña naranja, avanza y procura **destruir los AT-ST a cierta distancia** y cuando estén de espaldas [54]. Recuerda que tu mejor baza en el AT-ST son sus misiles guiados, así que **apunta pulsando B, fija varios objetivos y dispara.** No hay mucho más que decir aquí; **cuando alcances el famoso búnker que viste en 'El Retorno del Jedi'** pasarás al siguiente objetivo [55].

OBJETIVO:
Ábrete paso hasta la sala de control.

Esto parece fácil, pero puedes perder la vida si no te andas con cuidado. **Dispara a todo lo que se mueva, sigue la cuña naranja y pasa al siguiente objetivo.**

OBJETIVO:
Coloca las cargas de explosivos.

En la sala de control verás un **símbolo rebelde. Acércate a él y mueve el stick C** para colocar el primer explosivo. Fuera encontrarás otros dos símbolos en los que tendrás que repetir la operación. Después, todo empezará a explotar y se te pondrán los pelos de punta.

OBJETIVO:
Huye del búnker antes de que explote.

Antes de echar a correr aparecerá un viejo conocido. **Sal a toda velocidad y no pares de dispararle** [56], ya verás como te lo cargas con toda calma antes de salir del búnker.

MEJORAS TÉCNICAS



MISIL DE RACIMO GUIADO

Poco después de empezar la misión verás un grupo de AT-ST cerca de la primera catapulta. Fíjate también en el mapa, donde aparece una especie de codo. Date la vuelta y dirígete hacia los árboles porque ahí está la mejora. Con los MISILES DE RACIMO GUIADO, el caza estelar Naboo se convertirá en una nave casi perfecta. Será capaz de destruir un montón de enemigos sin necesidad de apuntar.

! Consejos para el oro. *Conseguir el número de enemigos requeridos no es difícil. Mientras desciendas camino del búnker procura disparar a las tropas imperiales que van a pie. También es interesante que tengas en cuenta que si has conseguido la mejora de los misiles de impacto avanzados será mucho más fácil destruir a los AT-ST. Y otra cosa, apréndete de memoria el camino al búnker y no sigas siempre el radar.*



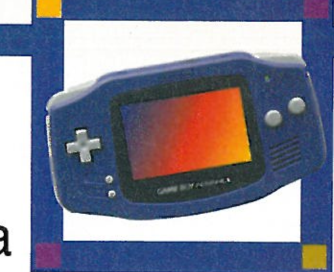
Para participar sólo tienes que enviar un **mensaje de texto** al **número 5354** desde tu móvil con la **palabra:** **mariona + tus datos personales**

"Le informamos que los datos de las personas ganadoras del concurso serán incorporados con fines mercantiles a un fichero del que es responsable HOBBY PRESS, S. A. Los listados de números de teléfonos móviles de las personas concursantes y no ganadoras de premios, serán destruidos después de la realización del pertinente sorteo".

BASES DEL CONCURSO

1. Coste máximo por cada mensaje 0,90 Euros + IVA.
2. Válido para Movistar, Vodafone y Amena.
3. Los premios no serán canjeables por dinero.
4. No se admitirán reclamaciones por pérdida del servicio de Correos.
5. Los nombres de los ganadores serán publicados en próximos números de Nintendo Acción.
6. El hecho de tomar parte en este sorteo implica la aceptación total de sus bases. Válido únicamente en territorio español.
7. Fecha límite para entrar en sorteo: 16 de febrero de 2003.

Nintendo GAMING 24:7 · GAME BOY ADVANCE · REVISTA OFICIAL Nintendo Acción



- Localización de las piezas del tridente y su forja en Champa.
- Cómo derrotar a Poseidón y entrar en Lemuria.
- Nuevos Djinn e invocaciones antes del Mar del Oeste.

Descubrimos los secretos mejor guardados de esta superaventura

GOLDEN SUN 2

TERCERA ENTREGA

Te ayudamos a reunir todas las piezas del tridente localizadas en Ankhol, Tundaria y el Lugar Sagrado al este de Daíla, que debes forjar para conseguir el arma con el que derrotar al temible Poseidón. Descubrimos también cómo alcanzar al fin Lemuria y, cómo no, nuevas invocaciones, Djinn y las psinergías más importantes. Te interesa, ¿verdad? ¡Pues venga!

ANTES DE EMPEZAR...

Sigue aumentando tu colección de Djinns e invocaciones con estas listas, y no dejes de echar un vistazo a las nuevas psinergías.

LOCALIZACIÓN DE LOS DJINN

La lista de Djinns de «Golden Sun 2» ya está casi completa, y la entrega de este mes, además, **tiene algunos Djinns muy interesantes.** Apenas faltan unos pocos bichos para que puedas presumir de haber reunido a todos los de esa lista de 44:

■ **26. Mercurio GEL,** en la Isla Kalt, deslizándote por el hielo y luego usando Enlazar en una cuerda. Se une a tu colección de Djinn sin luchar, el muy amable.
■ **27. Marte YESCA,** búscale en el Asentamiento Hesperia, utilizando primero Planta y luego empujando la caja que hay por allí [1].
■ **28 Venus PETRA,** aparecerá en combate aleatorio (en el mundo exterior) rondando la zona al noroeste de la Aldea Chamán.
■ **29 Mercurio RIZO,** en la Cueva de la Aldea Chamán. Necesitas la psinergía Elevar.
■ **30 Júpiter AROMA,** está en la Aldea Chamán, aunque antes debes batir a Moapa en la prueba final para que la gente abra las puertas de sus casas y puedas acceder al bicho.
■ **31 Venus SAL,** a la entrada de Mitdir hay un círculo de arbustos pero sin nada en el centro. Usa Cavar en ese trozo "sospechoso" para descubrir este Djinn [2].
■ **32 Júpiter ESPIRAL,** a éste puedes encontrarlo en la zona este del Faro de Júpiter.
■ **33 Marte BRILLO,** utiliza Fuerza en el tronco cortado que encontrarás tras la posada de Mitdir, para hacerle salir y pillarle.
■ **34 Venus GEO,** se encuentra en la Ensenada de Mitdir. Usa Elevar y Baguio en la pantalla justo antes de llegar al barco [3].
■ **35 Marte FURIA,** a éste píllale en la Roca del Magma.
■ **36 Júpiter GRITO,** en lo alto de la prueba final de Aldea Chamán, por la parte izquierda. Accesible cuando tengas Elevar y Levitar.

1

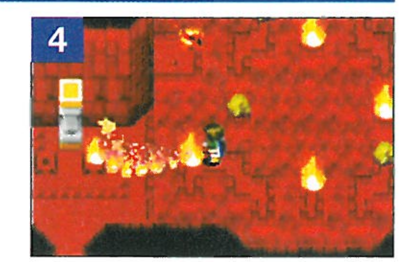
2

El Djinn Venus Sal se unió a Sole.


3

PSINERGÍAS CLAVES PARA AVANZAR

■ **LEER MENTE:** Esta psinergía la tienes desde el principio, está asignada por defecto a L y es muy útil **para hablar con los animales.**
■ **LEVITAR:** Se consigue **con Jade Elevador,** obtenido de manos de Moapa tras derrotarle en la cima de la Prueba Final, en la Aldea Chamán.
■ **PRENDER:** Aprendido por Nadia en la lápida de la Roca del Magma. **Enciende objetos (como baldosas) para resolver ciertos puzzles** [4].
■ **ELEVAR:** Usando esta psinergía **podrás levantar rocas y ciertos objetos** para avanzar. Para usarla necesitas la Joya Kinética, una vez Hans y los demás están en tu grupo.
■ **COGER:** Esta psinergía es accesible con el Collar de Poder, y **permite atrapar objetos lejanos.** La obtienes cuando ya los ocho personajes se han encontrado [5].
■ **DESPLAZAR:** Seleccionable con la **Roca de Poder equipada,** y de nuevo con los ocho en el grupo.
■ **OCULTAR (TRANSFERIDA DEL GS1):** Puedes **hacerte invisible, aunque sólo en la sombra.** Hay que equiparse la Bola Ocultación.





■ **FUERZA (TRANSFERIDA DE GS1):** Es necesario el Orbe de Fuerza, así **podrás tumbar objetos como el bloque de Yalam,** para pillar la Masamune.
■ **PARALIZAR (TRANSFERIDA DE GS1):** Tienes que equiparte la Gema Parálisis y sirve para **detener o paralizar a cualquier personaje.**

INVOCACIONES DE DIFERENTES DJINN



Dos poderosas invocaciones más que sumar al inventario, **una conseguida en la Caverna de Atteka y la otra en la de Angara** [6]. Pero lo mejor casi que está por llegar, con las invocaciones que podrás conseguir en la **Isla del Tesoro, Templo de Anemos, Desierto de Yampi y Cueva de la Isla del Mar del tiempo.** Son posiblemente las mejores y más poderosas invocaciones.

DESCRIPCIÓN	DJINNS	PODER
Coatlicue	3 Djinn Mercurio y 3 Djinn Júpiter	Diosa que porta el agua de vida (Recupera los PV de todo el grupo durante varios turnos) Necesaria lápida de invocación. Se obtiene en la Caverna de Atteka. Accesible con el barco volador.
Flauros	3 Djinn Venus y 2 Djinn Marte	Diablo negro que divide la oscuridad. Necesaria lápida de invocación. Se obtiene en la Caverna de Angara, al este de Isla Kalt.

LOS PERSONAJES DE LA AVENTURA

Estos cuatro personajes se unen a tu grupo una vez superado el Faro de Júpiter. Si no transferiste datos de GS1 (el primer juego de «Golden Sun») los encontrarás en el mismo nivel que en la primera entrega y sin la posibilidad de tener las psinergías Fuerza, Ocultación y Paralizar. Y aunque no es imprescindible meter los datos, resulta que, si no lo haces, no podrás desbloquear algunos de los secretos del juego.

HANS

● **Elemento que domina: Tierra (Venus)**

El protagonista principal de la primera entrega tiene como objetivo evitar que Félix y los otros enciendan los faros. Sin embargo, una vez sus caminos vuelvan a cruzarse en el Faro de Júpiter, lucharán del mismo lado.



GARET

● **Elemento que domina: Fuego (Marte)**

Siempre unido a Hans desde la infancia, Garet destaca por su fuerte temperamento. Su poder es el fuego (Marte) y no dudará un instante en seguir a Hans hasta donde haga falta.



MIA

● **Elemento que domina: Agua (Mercurio)**

Su poder es el agua (Mercurio), y el motivo que le hace unirse a Hans es también su afán, una vez encendido el Faro de Mercurio, de evitar que el resto de faros puedan ser encendidos. Además procede del mismo pueblo que Alex.



IVÁN

● **Elemento que domina: Viento (Júpiter)**

Pese a su juventud, es muy poderoso. Su procedencia resulta, en un principio, desconocida hasta que, más avanzada esta segunda entrega de Golden Sun, cuando te encuentras con Hans y los demás, descubres que nació en Mitdir. El poder que domina es el viento (Júpiter).



El Tridente y Poseidón

Sólo hay un arma en el mundo capaz de derrotar al guardián de los mares, y se encuentra partido en tres piezas localizadas en el Lugar Sagrado, la helada Torre de Tundaria y la arenosa Anhkol. De paso, encuentra en tu camino nuevos Djinn y la útil y poderosa psinergía Estallar.

Como sabes, o ya deberías saber, Poseidón es el obstáculo más importante antes de Lemuria. En principio resulta invencible pero, claro, tiene que haber una forma de derrotarlo ¿Y de qué se trata entonces? Pues nada menos que de encontrar **las tres puntas de un tridente e ir a Champa para forjarlas.** Sólo con este objeto podrás vencer al temible Poseidón.

1 LUGAR SAGRADO

Ve hasta donde capturaste al Djinn en este lugar (cuando ayudaste a los chavales esos de Daíla, con Enlazar), y **utiliza Congelación en los charcos.** Luego, avanzando un poco más, sitúate sobre el puente de madera con pinta de romperse, el que hay por arriba, para que, precisamente, quiebre y puedas **usar la madera a modo de balsa [7]**. Puedes ir también por la escalera y atravesar la zona de agua poco profunda, para romper adelante otro puente de madera y llegar así hasta un cofre con un Cetro Oxidado.

Por aquí llegas hasta una zona a la que antes no podías acceder, cerca de la salida. Mueve el bloque al centro. Si tienes que volver a esta mazmorra porque se te hubiera olvidado algo, **el poste te servirá para atajar un trecho [8]**.

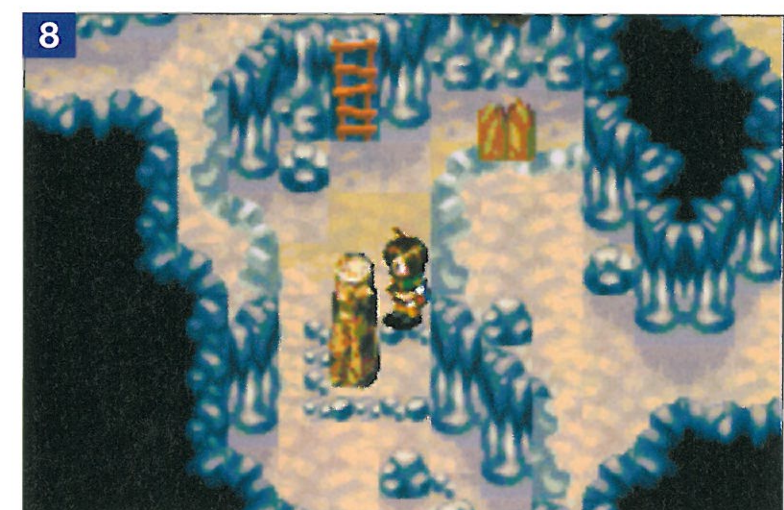
Utiliza Revelar en el círculo de piedras (frente a la estatua) para ver un plataforma oculta y llegar frente a la misma **[9]**. Efectivamente, tal y como eres advertido si pulsas A en la estatua, se parece a la que hay en Daíla, donde, precisamente, pillaste la Lágrima de Dios. ¿Y qué tal si pones esa lágrima aquí? ¡Pues sí, funciona! **El nivel del agua sube y eres transportado, por tanto, a la zona superior** de la mazmorra.

¿Qué es eso que brilla tanto? Oye, pues resulta ser una "Punta Derecha", **una de las puntas del tridente** que necesitas para vencer a Poseidón **[10]**. Te faltan otras dos.

2 RUINAS DE ANKHOL

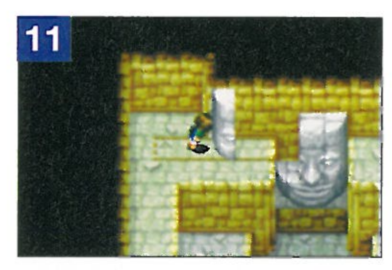
Ve por la izquierda y sube al piso de arriba, para utilizar Arena y subir hasta el cofre con Maza Thanatos. Algo más adelante mueve el trozo de cara y colócalo en su sitio, donde debería estar, para que **la cara empiece a escupir arena [11]**. Ve entonces caminando por encima de la arena y avanza hasta llegar a la siguiente pantalla.


7


8


9


10


11


12



13


14

Pues aquí se trata de pisar la baldosa para que comience a escupir arena el careto de piedra, y cuando el nivel de arena te permita llegar hasta la otra baldosa, **písala, para que así descienda el pilar** que bloquea la puerta **[12]**. Luego ve hasta llegar a una de esas rampas por las que puedes caer a la pantalla inferior y mueve el trozo de piedra hasta la cara.

Mueve la roca hasta el careto y se le pondrán los ojos verdes, al muy traidor. Entonces da un rodeo y camina por el pasillo, frente a la cara, para que ésta se mueva. Ahora... **¡corre todo lo que puedas hasta el suelo de arena, antes de que la cara te lo impida!** Y entonces, usa la psinergía Arena **[13]**, así la cara pasará de largo y podrás continuar adelante por el camino que antes estaba bloqueado.

Más adelante, mueve el pilar de piedra para crear un atajo por la arena, pero en lugar de ir por ahí, ve a la puerta y verás un trozo de piedra rodeado de bloques. Como puedes comprobar con Revelar, **en el centro hay un agujero [14]**. Utiliza Mover, de Félix, para tirar la piedra por ahí.

Tras subir por una gran cascada arenosa, usando por supuesto la psinergía Arena [15], llegarás finalmente **arriba del todo, donde está la "Punta Izquierda"**. Ya sólo nos queda una punta más, la que está en Tundaria.

3 TORRE DE TUNDARIA

Primero, utiliza Secar en los fosos de agua de la torre, así habrás abierto acmino para acceder a las diferentes estancias de la torre **[16]**. Ve primero por la derecha. Como podrás comprobar en tus propias carnes, **al ir por las zonas de hielo, te deslizas y no paras hasta que chocas con algo,** así que, toca fijarse bien en el camino correcto a seguir.

En el piso superior hay tres escaleras. Entra por la que hay en centro y hacia la parte inferior de la pantalla. Así podrás **ir por el hielo hasta caer donde hay un Djinn,** con el que debes pelear. Si tienes problemas para llegar, apunta la trayectoria correcta a seguir, mientras te deslizas por el frío hielo: derecha, arriba, izquierda, abajo, derecha, arriba, derecha y... ¡Djinn Marte REFLUJO a la vista! **[17]**.

Ve ahora por la puerta que hay a la derecha y sube un par de pisos, hasta llegar a un nuevo puzzle. Lo primero que debes hacer es aplastar los dos bloques de hielo de la derecha. Luego mueve el pilar de piedra, de manera que lo dejes **pegado al bloque de hielo que aún queda en pie,** y de ahí lo empujas hacia arriba. Después, nada más sencillo que subir por la escalera de la derecha y **mover uno de los pilares que bloquean la puerta, hacia la marca del suelo** [18]. El último bloque a mover ya queda claro cuál es, ¿verdad?

Hay que subir otro piso, hasta donde está el espejo, y **usar Revelar para ver un camino oculto** en el mismo [19]. La cima está después de subir por la escalera y en ella se encuentra el Broche Estallido, que permite usar la psinergía Voladura. Úsalo precisamente en la puerta bloqueada que hay por aquí.

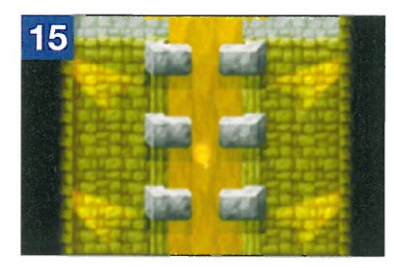
Vamos bien. Ahora regresa a la entrada de la torre, y seca el agua de la izquierda. Hay **un espejo con un pedazo agrietado y en él debes usar Estallar para avanzar.** Vete abriendo todos los cofres que hay por aquí, ya que hay objetos interesantes como la Espada Rayo. Finalmente, vuelve a la entrada y sigue recto, para **usar Estallar en el bloque de hielo que contiene la "Punta Central"** [20]. Ya tienes las tres puntas. ¡Lemuria está cerca!

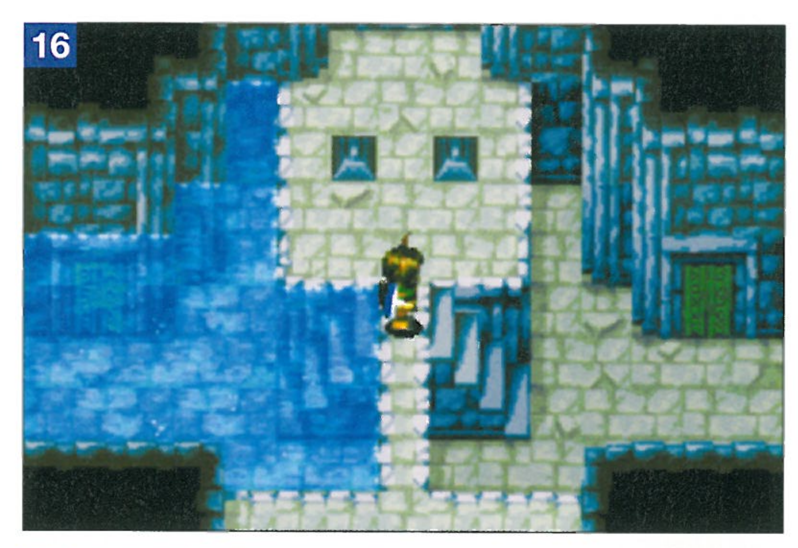
- **Nota:** Por fuera, en los alrededores del mundo exterior (al oeste de la torre) sale un Djinn Júpiter en pelea aleatoria. Es Júpiter ACEZO.

4 FORJANDO EL TRIDENTE

Hora de volver a Alhafra, con tu flamante psinergía Estallar, adquirida en la Torre de Tundaria. ¿Te acuerdas que aún quedaba una gran roca por destruir en el barco de Alhafra, al este del pueblo? Pues ve ahora hasta esa enorme roca que está sobre el mástil caído y **rómpela en pedazos, para que al fin reparen el barco** [21]. Haciendo esto lograrás que tenga lugar la escena en la que Briggs escapa con todo el morro del mundo hacia Champa, en el barco que acaban de reparar. ¿De verdad hace falta decirte que debes perseguirle? Pues venga, ¡vámonos a Champa, a la caza del pirata!

- **Nota sobre la Cueva de la Alhafra:** : Ya que estás aquí de nuevo, en Alhafra, aprovecha para revisitar la cueva y usar Congelación con Piers para llegar al resto de cofres que te faltaban por pillar. Son otros tres, uno con 777 monedas, otro con Poción y otro con Psicristal. Por cierto que, si continuas avanzando por la cueva, llegarás hasta la cárcel donde estaba Briggs. ¡Por ahí escapó!



















En el pueblo de Champa busca al escurridizo pirata y síguele hasta arriba del todo, donde hay un gran pozo. Allí tiene lugar una agria discusión con Briggs y su abuela, Obaba, quien, enfadada con Félix y los demás, **invocará a Avimander, con el que debes pelear a continuación** [22]. La pelea es más bien sencilla, y es que Avimander apenas puede resultar más difícil que cualquier otro enemigo que te encuentres en un combate aleatorio. Apenas tiene 4000 PV, aunque sí **hay que tener bastante cuidado con ataques como Mina Estelar o Deflagración.** Tú, por si acaso, prepara buenas invocaciones para eliminarle rápido y no llevarte un disgusto a lo tonto.

Finalmente, las cosas volverán a estar de nuevo en calma, y todo se aclarará. Así podrás hablar con Obaba sobre lo del tridente y su forja, y las propiedades que tiene. Cuando esté completado, **usa Revelar en el pozo para verlo y hazte con él** [23]. Ahora toca pelear con... ¡el poderoso y temible Poseidón!

¡Lemuria, al fin!

Hasta ahora, lo que sabías de Lemuria eran sólo rumores, pero al fin vas a poder visitarla y comprobar si es verdad todo lo que se decía de ella. Además, hay algunas cosillas interesantes...

Parecía un objetivo tan cercano pero, al mismo tiempo, tan difícil de alcanzar, que resulta toda una satisfacción llegar hasta esta ciudad. En Lemuria **aprenderás Pulverizar, psinergía con la que podrás llegar al Mar del Oeste** y, lo que es más importante, hacia los faros.



















1 A LEMURIA

El primer paso es cruzar toda la zona de torbellinos y demás. Como te dijimos anteriormente, **en Yalam hay unos chavales que te indican el camino** con las canciones. De todas maneras, aquí te lo indicamos:

■ **Avanza hacia arriba y da dos vueltas alrededor del volcán** ese para que **la corriente de al lado desaparezca durante unos instantes.** Entonces date prisa y ve arriba y a la derecha. Luego pasa por los remolinos para llegar a otro de esos volcanes [24], y dale tres vueltas hasta llegar a esa roca con forma de estrella.

■ **Tal y como indica la segunda parte de la canción, ve a la izquierda pasando tres remolinos,** y da dos vueltas alrededor del volcán ese. Luego, por el remolino de la izquierda, y otra vez a dar vueltas. Esta vez tres, e inmediatamente debes girar hacia el sur, hacia la roca con forma de luna [25].

■ **Por último, pasa dos remolinos al sur y de ahí gira dos veces en torno al volcán** para ir a la izquierda y pasar los seis remolinos al norte [26]. Sólo te queda dar tres vueltas alrededor de un nuevo volcán e ir hacia arriba. **A la zona de la batalla con Poseidón.**

■ **Llegando con tus personajes en nivel 28/30 no deberías tener excesivos problemas para derrotar a Poseidón.** Prepara todas tus invocaciones y **comienza la batalla usando el tridente, para destruir la barrera que lo protege** de todos los ataques. Dale calor con Meteorito y demás, y luego hínchale a magias. Es recomendable dejar al menos un personaje sin atacar, para que vaya lanzando magias de curación o protección a los demás, y también lanzarle a Poseidón magias que le bajen la defensa. Cuando use contraataque aprovecha para intentar rehacer tu grupo con magias de curación a saco. Sobre todo, **no ataques a la desesperada y vigila los PV del grupo** [27].

2 LEMURIA

■ **Una vez en la ciudad, entra en la casa del tío de Piers,** a la izquierda. Hay charla triste y el pobre Piers se entera del fallecimiento de su madre. Después, el tío le envía un mensaje a Lunpa, que vive al este, para que puedas hablar con él. Tras una nueva charla **tocará ver al rey, quien te dará Pulverizador,** para eliminar ciertos obstáculos en el agua [28].

■ **Precisamente, antes de salir de Lemuria, usa Pulverizar en la roca que hay cerca de la salida,** cuando ya vas con el barco (donde ves la charleta esa en la que Nadia le pregunta a Piers por la edad). Así **llegarás a la Antigua Lemuria.** Usa allí Lasca Baguio en el arbusto que hay a la izquierda del todo y un Djinn saldrá pitando y se esconderá en la estatua. Dale entonces con Sismo para hacerlo salir y otro Djinn más "pal saco" [29]. Se trata del Djinn Mercurio CARAMA.

3 ALGUNAS COSAS ANTES DEL MAR DEL OESTE

■ **Date una vuelta por Champa para encontrarte con Feizhi,** quien te hace entrega de un Anillo Dorado para que se lo des a Hans [30].

■ **Ve también a la Isla del Tesoro y usa Pulverizar para hundir los farallones.** Concretamente, hunde el que hay a la derecha y ve por la puerta, para hacerte con un Brazal Jester. Cuidado también con el cofre-mimo que ronda por ahí. Cuando vuelvas a la pantalla del comienzo ya **podrás ir hasta los 6 cofres de la izquierda,** siempre que dejes el pedrusco de arriba sin hundir [31].

4 AL MAR DEL OESTE

■ **Ve a los Riscos de Gondowan** y **usa Pulverizar sobre la roca** que obstruye el camino. Así el camino al Mar del Oeste quedará abierto [32].

Fuente de Lemuria

Tira una moneda al centro sin tocar a los bichos y recibirás 20 monedas. Tira también Medallas de la Suerte. **Si la metes justo en el centro de la diana sin tocar a ningún de esos bichos obtienes lápida de invocación ECLIPSE.** Si tiras Medalla Suerte y, dependiendo del número de bichos tocados y de donde termine cayendo la medalla, obtienes diversos objetos interesantes. Nosotros por ahora hemos pillado **Corona Gloria, Guantes Finos y Vestido Floral,** y también algún otro objeto interesante como **Psicristal.**



CONCURSO

BANJO-KAZOOIE
La Venganza de Grunty

¡Consigue el juego de plataformas más divertido del momento!

Para participar en este concurso, envía un **mensaje de texto al 5354** desde tu móvil poniendo la **palabra: banjona + tus datos personales**

"Le informamos que los datos de las personas ganadoras del concurso serán incorporados con fines mercantiles a un fichero del que es responsable HOBBYPRESS, S.A. Los listados de números de teléfonos móviles de las personas concursantes y no ganadoras de premios, serán destruidos después de la realización del pertinente sorteo".

BASES DEL CONCURSO

1. Coste máximo por cada mensaje 0,90 Euros + IVA.
2. Válido para Movistar, Vodafone y Amena.
3. Los premios no serán canjeables por dinero.
4. No se admitirán reclamaciones por pérdida del servicio de Correos.
5. Los nombres de los ganadores serán publicados en próximos números de Nintendo Acción.
6. El hecho de tomar parte en este sorteo implica la aceptación total de sus bases. Válido únicamente en territorio español.
7. Fecha límite para entrar en sorteo: 16 de febrero de 2003.

SORTEAMOS:

15 JUEGOS PARA GB ADVANCE



15 FIGURAS HINCHABLES



REVISTA OFICIAL







DISTRIBUIDO POR: PROEIN www.proein.com





Códigos, passwords, estrategias y todos los secretos para tus juegos favoritos de GameCube

1080° AVALANCHE

Modo desafio

Podrás acceder inmediatamente al modo desafio en la dificultad que quieras, simplemente entra en el menú de opciones y introduce los siguientes codigos:

JAS3IKRR: deja disponible el modo desafío en nivel fácil.
2A4NIKFS: abre el modo desafío en nivel medio.
EATFIKRM: abre el modo desafío en nivel difícil .
9AVVIKNY: desbloquea el modo desafío en extremo.

TRUE CRIME: STREETS OF L. A.

CAMBIA EL MODELO DEL "PROTA":

Cuando vayas a hacer una licencia de plata, escribe uno de los siguientes nombres y mantén pulsado L y R al confirmar para que tu personaje cambie de apariencia:

Código	Apariencia
B1G1	El jefe
ROSA	Rosie
HURT_M3	Rosie (otro traje)
FUZZ	Policía
5WAT	Oficial de policía
M1K3	Comando
HARA	Trabajador/a
B00B	Chica "Punk"
MNKY	Chico "Punk"
TFAN	Gangster
BRUZ	Boxeador
MRFU	Jugador
PHAM	Carnicero
HAWG	Ciclista
JASS	Mono con cigarrillo
TATS	Concubina
P1MP	Alcahuete
B00Z	Vagabundo
J1MM	Cadáver

CÓDIGOS

- **En la pantalla de pausa ejecuta lo siguiente:**
  - Arriba, Derecha, Abajo, Izquierda, Arriba, A. Consigue todos los movimientos, coches y armas.
  - Arriba, Abajo, Arriba, Abajo, A. Consigue todas las habilidades de combate.
  - Izquierda, Derecha, Izquierda, Derecha, A. Consigue todas las habilidades con el coche.
  - Derecha, Izquierda, Derecha, Izquierda, A. Consigue todas las habilidades de pistolas.
  - Abajo, Abajo, Abajo, A. Aumenta la capacidad del coche (primero tienes que estar dentro del coche).
- **En la pantalla de mapa realiza estas combinaciones:**
  - X, Y, Y o A, X, B, Y. Muestra la localización de Nick
  - L, R, Arriba, Derecha, Izquierda, Abajo, Z, Z, A, Y, X, Y. Ahora puedes controlar al perro.
  - Arriba, Derecha, Abajo, Izquierda, Arriba, A. Desbloquea los coches confiscados.

BATMAN: RISE OF SIN TZU

Vida infinita:
Mantén presionado L + R en la pantalla de titulo y sin soltar, presiona arriba, derecha, arriba, izquierda, abajo, izquierda, abajo, derecha.
Combo ilimitado:
Mantén presionado L + R en la pantalla de titulo y sin soltar presiona izquierda, derecha, abajo, arriba, arriba, abajo, derecha, izquierda.
Todos los aumentos:
Mantén presionado L + R en la pantalla de titulo y sin soltar presiona abajo, arriba, abajo, izquierda, derecha, arriba, abajo.
Todos los bonus:
Mantén presionado L + R en la pantalla de titulo y sin soltar presiona izquierda, abajo, izquierda, derecha, izquierda, izquierda, abajo, derecha.
Dificultad caballero negro:
Mantén presionado L + R en la pantalla de titulo y sin soltar presiona derecha, arriba, arriba, derecha, izquierda, abajo, derecha, arriba.



BUSCANDO A NEMO

Seleccionar nivel:
Presiona Y(3), B(2), X, B, Y, X, B, Y, B, Y, B, Y, X, Y(2) en la pantalla de título, luego empieza una nueva partida o carga una partida grabada y, al pausar el juego, tendrás acceso a una nueva opción para seleccionar el nivel que quieras.
Invencibilidad: Presiona Y, B(2), X(3), Y(2), B(3), X(4), B, Y, X(3), B, X, Y, X(2), B, X(2), Y, X, B, X(3), Y en la pantalla de título. Luego carga una partida o empieza una nueva. La invencibilidad no esta activada al empezar la partida, tendrás que ir a la opción de cheats en la pantalla de pausa, una vez estés jugando.
Créditos: Presiona Y, B, X, Y(2), B, X, Y, B, X, Y, B(2), X, Y, B, X, Y, B, X(2), Y, B, X en la pantalla de título, ahora empieza una partida cargada o nueva, pausa el juego y entra en la opción de cheats para ver los créditos.
Nivel secreto: presiona Y, B, X(2), B, Y(2), B, X(2), B, Y(2), X, B, Y, B, X(2), B, Y en la pantalla de título, empieza una partida nueva o cargada y en la opción de cheats del menú de pausa del juego, activa el nivel secreto.
Solución del rompecabezas:
Para solucionar el rompecabezas de las tuberías, simplemente, al entrar en el cuarto del puzzle, mira a la pared que hay justo detrás de ti y hallarás la solución.



BILLY HATCHER AND THE GIANT EGG

Cómo desbloquear todos los personajes:
- **Rolly.** Completa la misión cuatro de "pirate island" para desbloquear a Rolly.
- **Chick.** Completa la misión cuatro de "Dino Mountain" para desbloquear a Chick.
- **Ed.** Completa la misión cuatro de "Snow level" para desbloquear a Ed.
- **Bantam.** Completa la misión cuatro de "blizzard castle" para desbloquear a Bantam Scrambled.

Cómo encontrar todos los "Sonic Eggs":
Completa un mundo con todos los personajes y aparecerá uno de los buscados huevetes de Sonic, o "Sonic Egg", en cada fase de ese mundo.
Cómo desbloquear todas las misiones secretas:
- **Misión 57.** completa la galería de huevos.
- **Misión 58.** completa todas las misiones (de la 1 a la 56).
- **Misión 59.** consigue las 280 monedas.
- **Misión 60.** consigue la puntuación "s" en todos los niveles.



BIONICLE

Megablast:
Este truco solo funciona con azul y negro. Mantén presionado el B y derecha, después carga tu energía.
Escudo constante:
Simplemente aprieta el botón B repetidas veces cuando seas atacado, esto hará que tu escudo no se agote.

CONFLICT DESERT STORM 2

Modo extremo:
Completa el juego en modo difícil para poder jugar en modo extremo.
Curar a compañeros caidos:
Si un compañero cae al suelo lanza una granada de humo al lado suyo, entonces podrás sacar el botiquín para curarlo.

EL HOBBIT

Desbloquea diferentes armas:
Para encontrar determinadas armas tienes que hacer lo siguiente:
Picadura: la encontrarás entre los tesoros del troll en el tercer nivel de la caverna.
Rocas lanzables: se encuentra en un manzano de entre una arboleda situada en la colina del primer nivel.
Bastón de viaje: encuéntralo en una bolsa dentro de un cofre al final del primer nivel.

EL SEÑOR DE LOS ANILLOS: EL RETORNO DEL REY

1000 de experiencia:
En el menú de pausa matén presionados los botones L y R y sigue lo siguiente para sumar 1000 de experiencia:
- **Aragorn**
  Arriba, B, Y, A.
- **Frodo**
  Abajo, Y, Arriba, Abajo.
- **Gandalf**
  X, Y, Arriba, Abajo.
- **Gimli**
  X, X, Y, A.
- **Legolas**
  A, Y, Arriba, A.
- **Sam**
  Y, A, Abajo, A

Códigos:
En la pantalla de pausa mantén L y R y efectúa las siguientes secuencias:
- **Consigue todos los aumentos.**
  Arriba, Abajo, Y, B.
- **Disparos infinitos.**
  B, B, Abajo, X.
- **Invulnerable.**
  B, X, B, Arriba.
- **Restaura tu vida.**
  B, B, X, X.
- **Desbloquea las habilidades de nivel 4 de Gandalf.**
  Y, Arriba, B, A.
- **Desbloquea el combo de 4 golpes de Aragorn.**
  Arriba, B, Y, Abajo.



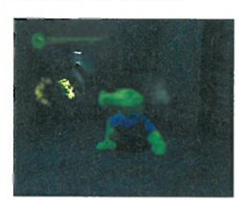


F-ZERO GX

Copa "Diamond"
Acaba las copas Ruby, Sapphire y Emerald en primer puesto bajo dificultad normal o experto.
Clase Maestra
Acaba las copas Ruby, Sapphire y Emerald en primer puesto bajo dificultad experto.
Nave Dark Schneider
Completa el juego en modo historia.
Partes de la máquina F-Zero AX Completa el juego en modo historia bajo dificultad difícil.
Circuitos F-Zero Ax
Gana las cuatro copas en el modo Grand Prix bajo dificultad maestra.

HULK

Códigos:
Invulnerable
Introduce GMMSKIN en el menú trucos.
Regenerador
El código es FLSHWND.
Toda la rabia
Introduce ANGMNGT.
Continuaciones
Introduce GRNCHTR (cada vez te proporciona un continue adicional).
Desbloquear todos los niveles
Introduce TRUBLVR.
Jugar como Hulk gris
Encuentra un terminal durante el juego e introduce JANITOR.



MARIO KART: DOUBLE DASH

Desbloquear todo:
Para desbloquear todo, los coches, las pistas, los modos de juego, etc., "simplemente" completa todos los modos y circuitos (también los que vayas desbloqueando) con ORO o quedando en primera posición.



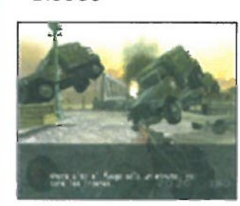
NEED FOR SPEED: UNDERGROUND



Códigos secretos
En el menú principal, pulsa:
-R, Arriba (3), Abajo (3), L y tendrás **modo Drift** con todos los coches.
-Abajo, R (3), X (3), Z, **desbloquea todos los tramos tipo Circuito.**
-Arriba, X (3), R, Abajo (3) **abre todos los tramos tipo Sprint.**
-Derecha, Z, Izquierda, R, Z, L, Y, X, **abre los tramos tipo Drag.**

MEDAL OF HONOR: RISING SUN

Códigos secretos
- **Tiro en la cabeza.** CICHLID
- **Todos los ítems repetidos.** LOACH
- **Siempre sniper.** LELEUPI
- **Escudo anti-balas.** GOURAMI
- **Inmortalidad.** BENGAL
- **Invisibilidad.** ZEBRA
- **Hombres con sombrero.** TETRA
- **Modo perfeccionista.** BOTIA
- **Granadas de goma.** MOOR
- **Balas de plata.** PLECO
- **Munición infinita.** DISCUS



METAL ARMS

Desbloquea al General Corrosivo para el modo multijugador:
Consigue todos los chips de velocidad del juego tienes en el inventario bajo cualquier dificultad.
Modo extra: Completa el juego bajo cualquier dificultad para obtener un modo extra.



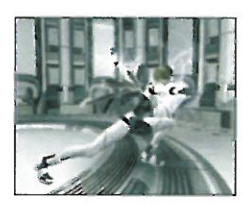
METROID PRIME

Resetear durante la partida: Mantén Start + B + X tres segundos.
Metroid de NES: Necesitas «Metroid Fusion» de GBA y el cable Link de Game Cube. Completa el juego de GBA y sálvalo. Conecta tu portátil a tu Game Cube y podrás jugar al Metroid de NES.
Modo chungo: Termina el juego en modo normal.



P.N. 03

Traje Blackbird:
Completa el juego en dificultad fácil o normal.
Traje Suit: Cuando consigas el bonito traje Blackbird, completa el juego por segunda vez a partir de la misma partida salvada, pero en nivel de dificultad normal o difícil.
Traje Thunderbird:
Completa el juego con todos los trajes que



SSX 3

Personajes ocultos:
- **Brodi:** En "Cheats" escribe "Zenmaster".
- **Eddie:** En "Cheats" escribe "Worm".
- **Luther:** Escribe "Bronco" en el apartado de "Cheats".
- **NW Legend:** Completa las tres metas de todos los picos.
- **Snowboarder desconocido:** Completa las tres carreras de todos los picos.
- **Svette Luther:** Completa toda la colección de juguetes.
- **Stretch:** Completa toda la colección de pósters.
- **Hiro:** Completa toda la colección de cartas.
- **Gutless:** Consigue una medalla en todos los eventos de montaña.



VIEWTIFUL JOE

Jugar como la novia de Viewtiful Joe:
Completa el juego en el modo adulto.
Jugar como el Capitán Azul:
Completa el juego en el modo Ultra V.
Jugar como Alastor:
Completa el juego en el modo V.
Modo Ultra V:
Completa el modo V.
Modo super:
Completa el juego con clasificación "Rainbow V". Empieza una partida nueva, resalta el mismo personaje con el que acabaste, y pulsa Z.



WARIO WORLD

Minijuegos para descargar y jugar en tu GB Advance
Consigue como mínimo ocho tesoros en las siguientes localizaciones que te ponemos aquí debajo (un tesoro en cada nivel):
Greenhorn Ruins.
Shivering Mountains.
Horror Manor.
Beanstalk Way.
Mirror Mansion.
Pecan Sands.
Wonky Circus.
Greenhorn Forest



HARRY POTTER: QUIDDITCH COPA DEL MUNDO



Movimientos de Equipo:
Recoge todas las tarjetas de Quidditch que encuentres de tu equipo, hasta que te aparezca una tarjeta de nuevo movimiento. Coge todas las tarjetas de movimiento especial que puedas. Cuando tengas suficientes para un movimiento especial, te aparecerá su nombre en medio de la pantalla. Si lo ejecutas en ese momento, subirá tu barra de Snitch.
Subir barra de Snitch:
Ejecutando Combos sube muy rápidamente. Para realizarlos debes dejar pulsado L, R, o L+R mientras das pases o tiras a puerta. Si consigues hacer una larga jugada con mucho combo, verás subir la barra una barbaridad.
Jugar la World Cup:
Para poder jugar la Copa del mundo, primero deberás ganar a tres equipos de la escuela Hogwarts con una única casa.

XIII

Logo de UBI SOFT
Cuando empieces el primer nivel del FBI, inmediatamente después de que la mujer te golpee, ve al centro de la habitación en la que hay tres ordenadores y verás el logotipo de UBI SOFT como salva pantallas.



XGRA

Cómo desbloquear el Templo:
Completa el modo "season" llegando el primero en todas las carreras y obteniendo todos los objetivos. Puedes retocar lo que quieras de tu vehículo.



LOS MEJORES TRUCOS

Si estás atascado en cualquier juego de Game Boy Advance, tranquilo, nosotros tenemos la solución

DIGIMON BATTLE SPIRIT

Black Agumon y Black WarGreymon
Completa el juego dos veces con dos personajes distintos.

Gabumon y Omnimon
Completa el juego con todos los básicos, Lopmon y Black Agumon.

Impmon
Completa el juego con 300 o más D-Spirit, y acabando con Impmon.

Lopmon y Kerpymon
Completa el juego con tres personajes distintos.

EL SEÑOR DE LOS ANILLOS: LAS DOS TORRES

Extras del modo multijugador
Simplemente completa el juego con los ocho artefactos que vas encontrando para obtener el nivel Misty Mountains. Además, si completas el juego con dos personajes diferentes bajo cualquier dificultad, obtendrás un modo de juego extra.

Final oculto
Si completas el juego con todos los personajes, disfrutarás de un final diferente y único.





DOWNFORCE

Códigos
Aquí tienes los codigos para desbloquear todos los modos de juego, introducelos en la sección de cheats

- **Modo Intermedio, pista oculta y coche oculto.** Introduce 63068.
- **Modo Experto, pista y coche ocultos.** Código 45120.
- **Modo Intermedio y coche oculto.** Código 32906.
- **Modo Intermedio.** El código es 41966.

BUSCANDO A NEMO

Códigos:

Nivel 2	HZ5I
Nivel 3	ZZ5I
Nivel 4	8061
Nivel 5	7KPI
Nivel 6	8JPI
Nivel 7	3N6J
Nivel 8	MP3K
Nivel 9	L67K
Nivel 10	45ZK
Nivel 11	3NGH
Nivel 12	4PHC
Último nivel	H0C0

GOLDEN AXE

Selección de nivel
En Arcade, en la pantalla de elección de personaje, mantén pulsado **Abajo/ Izquierda + B y después pulsa Start** . El numerito de la parte superior es el nivel por el que comenzar.

Nueve continuaciones
Selecciona el modo Arcade y mantén **Abajo/ Izquierda + A + R.** Suelta los botones y pulsa Start. Vidas garantizadas.



ISS

All-Stars africanos
Gana la copa internacional con un equipo del continente africano.

All-Stars americanos:
Gana con uno americano.

All-Stars asiáticos
Gana la copa con cualquier equipo asiático.

All-Stars europeos
Que sea ahora un equipo europeo el campeón.

All-Stars mundiales
Gana con cualquier equipo de todo el mundo.

IRIDION 2

Modo Jukebox
Introduce el password **CH4LL**, y a continuación el código del nivel.

Nivel	Avanzado
2	9PTBY
3	TYHLY
4	9VDBW
5	SLZGW
6	TDZQ4
7	5M!H6
8	N59G6
9	558GY
10	54!H4
11	PCGZW
12	NPH74
13	9GF46
14	SOL46
15	9!H84
End	4RC8!

KIRBY: NIGHTMARE IN DREAMLAND

Aquí están los trucos más secretos para el bicho más omnívoro del todo el mundo Nintendo.

Modo maestro
Completa el juego. Ahora, si entras en el menú de minijuegos, veras este nuevo modo disponible.

Modo extra
Completa todo el juego consiguiendo el 100% en el ranking, y accede a este nuevo modo en el menú aventura.

Meta-Caballero
Completa el anterior, el modo extra, al 100% para desbloquear esta opción en el menú de minijuegos.



MEDAL OF HONOR: INFILTRATOR

Modo Max GI:
Completa todas las misiones con medalla de plata o superior.

Modo Supervivencia:
Completa todas las misiones consiguiendo la medalla de oro.



MEDAL OF HONOR: UNDERGROUND

Modo Dios
Introduce el código **MODEDEDIEU**, o **MODEDOUX** como password y a partir de ahora serás invencible.

Todos los niveles
Introduce los siguientes



códigos en el menu de trucos (cheats, se llama).

Nivel	Password
Nivel 1	DOSSARD
Nivel 2	CUBIQUE
Nivel 3	CHEMIN
Nivel 4	BLONDEUR
Nivel 5	BLESSER
Nivel 6	AVOCAT
Nivel 7	AFFINER
Nivel 8	LAINE
Nivel 9	MESCLUN
Nivel 10	NORME
Nivel 11	ORNER
Nivel 12	PENNE
Nivel 13	QUELQUE
Nivel 14	REPOSE
Nivel 15	SALIFIER
Nivel 16	TROPIQUE
Nivel 17	VOTATION

MEGAMAN BATTLE NETWORK 3

Máquina de Números
Introduce uno de los siguientes códigos en la máquina de números que encontrarás dentro de la tienda de Higsby, para conseguir el ítem:

Air Chute 3 chip
Código:15789208

Air Shoes
Código:23415891

Copy Damage chip
Código:01697824

Enemy Search sub-chip
Código:87824510

Full Energy sub-chip
Código:56892168

Fumikomi Cross S chip
Código:76889120

Guts Straight S chip
Código:95913876

Mini-Energy sub-chip
Código:86508964

Muramasa Blade M chip
Código:50098263

Open Lock sub-chip
Código:35331089

Paladin Sword P chip
Código:03284579

Quick Gauge
Código:67918452

Set Sand
Código:19878934

Shinobi Dash sub-chip
Código:24586483

Spin Blue
Código:11002540

Spin Green
Código:28274283

Spin Red
Código:072563938

Spin White
Código:77955025

Spread Gun chip
Código:31549798

Untrap sub-chip
Código:05088930

Variable Sword F chip
Código:63997824

Weapon Level + 1
Código:41465278



MEGA MAN ZERO 2:

Modo difícil:
Completa el juego. Ahora manten pulsado el botón "L" y, sin soltarlo, empieza un nuevo juego, este nuevo juego será en modo difícil.

Desbloquear Forma Proto:
Completa el juego en modo normal. Ahora cuando vuelvas a jugar una partida tendrás, disponible la forma proto.

Cómo cargar armas en modo difícil:
Normalmente no puedes cargar algunas armas en modo difícil, como el boomerang por ejemplo, entonces lo que tienes que hacer es: selecciona

el arma que no puedes cargar como arma secundaria, empieza a cargar tu sable, cuando este cargado cambia tu arma secundaria por la principal y podrás cargarla el arma que antes no podias. Tienes que hacer esto cada vez que quieras cargarla.



NINJA COP

Dificultad máxima

Tan solo... (¡como si fuera tan sencillo!), tienes que completar todo el juego en dificultad normal.

Niveles contrarreloj

Si quieres poder jugar el juego, pero en modo contrarreloj, lo único que tienes que hacer (ya estamos) es completar el modo historia.



POKéMON PINBALL: RUBÍ Y ZAFIRO

Modo para coger a Jirachi:

Simplemente, ve al área en ruinas y usa la "slot machine" **hasta que aparezca Jirachi.** A partir del momento en que aparece dispondrás de **sólo 30 segundos** para atraparlo.



EL SEÑOR DE LOS ANILLOS: EL RETORNO DEL REY

Desbloquear niveles:

Fanghorn: Completa el juego con todos los personajes.
Weathertop: Colecciona todos los artefactos que encuentras con cada personaje
Abismo de Helm: Completa el juego con cualquier personaje.
Moria: Completa el juego con cualquier personaje.

Desbloquear a Smeagol:

Completa el juego con dos o más personajes en modo un jugador.



SONIC PINBALL PARTY

Desbloquear mini-juegos de Casinópolis:

- **Mini-Juego del bingo:** Elimina a Amy en el modo historia.
- **Mini-Juego de la Tabla de Samba:** Elimina a Knuckles en el modo historia.
- **Mini-juego de Tragaperras:** Elimina a Tails en el modo historia.

Todos los minijuegos ocultos desbloqueados los encontrarás en el menú de Casinópolis.



STUNTMAN

Cheat mode

En la pantalla donde salen los programadores (Fernando y Guillaume), pulsa a la vez **Izquierda, Derecha, Select y B.** Ahora, durante el juego, podrás saltarte las pruebas que quieras simplemente pulsando **Start + Select.**

Desbloquear todos los coches y pruebas

En el menú de modos de juego (donde aparecen las opciones Stuntman Career, Arena...) prueba a pulsar **Izquierda, Derecha, Select y B** para desbloquear todo lo oculto: coches y pruebas.



SUPER MONKEY BALL JUNIOR

Código maestro:

Cuando aparezca "PRESS START", presiona rápidamente Abajo (2), Arriba (2), Izquierda, Derecha, Izquierda, Derecha, B y A.

Alta resolución:

Con lo de "Press Start", pulsa Izquierda (2), Derecha (2), Abajo (2) y A. Tendrás más calidad gráfica, pero la velocidad se resentirá. La cosa irá mucho más despacito.

Curiosidad:

Con lo mismo, presiona Arriba (2), Abajo (2), Izquierda, Derecha, Izquierda, Derecha, B y A. Y ya nos dirás si no merecía la pena, el tema.

STAR WARS: FLIGHT OF FALCON



Códigos:

Nivel de bonus	RRV2
Episodio 4	TGHK
Episodio 5	8TV2
Episodio 6	TSB2
Desbloquea todos los niveles y bonus	4?6C

TOP GEAR RALLY

Desbloquear el modo Sienna Octane:

completa el modo championship llegando el primero, con cualquier coche y los retoques que quieras, en todas las pruebas del campeonato.



EN EL PRÓXIMO NÚMERO...

¡Descubriremos «Pokémon Colosseum»!

¡VAS A ALUCINAR CON LOS POKéMON EN TU GC!



Descubriremos los secretos del juego de GameCube más esperado. Y ya avisamos: va a ser una sorpresa total.



POKéMON CHANNEL

¡Otro "puntazo" Pokémon para GameCube! Nuestros expertos están trabajando en una preview que te va a dejar alucinado. Entérate de todo lo que necesitas saber sobre el canal de televisión Pokémon que viene.

¡¡MUCHO FINAL FANTASY!!

- REVIEW en primicia de «FINAL FANTASY CRYSTAL CHRONICLES». Menuda joya, ya lo avanzamos.
- GUÍA con consejos para expertos y trucos para todos los públicos de «FINAL FANTASY TACTICS».

NOTA: Los contenidos anunciados en esta página pueden estar sujetos a cambios de última hora.

Staff

Director: Juan Carlos García Díaz
Directora de Arte: Susana Lurguie
Redacción:
Javier Domínguez (Jefe de sección)
Maquetación:
Miguel Alonso (Jefe de maquetación)
Augusto Varela
Secretarias de Redacción:
Ana Torremocha, Mª Jesús Arcones
Colaboradores: Juan Carlos Herranz, Angel Luis Guerrero, Aleix Ibars, Sergio Llorente, Héctor Domínguez, Álvaro Pulido, Juan Pablo Ordóñez, Javier Salazar

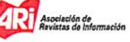


Edita: HOBBY PRESS, S.A.
Directora General: Mamen Perera
Director de Publicaciones de Videojuegos: Amalio Gómez
Subdirector General Económico-Financiero: José Aristondo
Directora de Diseño de Publicaciones de Videojuegos: Paola Procell
Director de Producción: Julio Iglesias
Jefa de Distribución y Suscripciones: Virginia Cabezón
Coordinación de Producción: Miguel Vigil
Departamento de Sistemas: Javier del Val

DEPARTAMENTO DE PUBLICIDAD
Director de Ventas: José E. Colino
Directora de Publicidad: Mónica Marín
E-mail: monima@hobbypress.es
Coordinación de Publicidad: Mónica Saldaña
E-mail: monicas@axelsp.com
C/Los Vascos, 17. 28040 Madrid
Tel. 902 111 315. Fax: 902 118 632

REDACCIÓN
C/Los Vascos, 17. 28040 Madrid
Tel. 902 111 315 . Fax: 902 120 448
nintendoaccion@hobbypress.es

Suscripciones: Telf. 806 015 555
Fax: 902 540 111
Distribución: Dispaña.
C/General Perón, 27 - 7ª planta
28020 Madrid Tel. 914 179 530
Transporte: BOYACA. Tel. 917 478 800
Imprime: RUAN. Avda. Industria, 33
28100 Alcobendas (Madrid)
Depósito Legal: M-36689-1992



Publicación controlada por



Hobby Press es una empresa de Axel Springer

axel springer



WWW.SINFINDEJUEGOS.COM
JUEGOS JAVA, LOGOS, TONOS, POLIFONICOS,... LO TENEMOS TODO PARA TU MOVIL
movilstation
LO + NUEVO EN JUEGOS AHORA PARA TU MÓVIL
envía JUEGOS99 un espacio y código del juego al 7494
o llama al 806 41 69 96 Ej: juegos99 1281 para...
movilestilo
¿tienes el movil que mereces?
camaleónico
SIEMENS SL55
perfeccionista
NOKIA N GAGE
versátil
MOTOROLA C350
estético
NOKIA 3510 I
AHORA PUEDES CONSEGUIR EL MÓVIL QUE MÁS ENCAJA CONTIGO. Para ello sólo tienes que demostrar que encajas con el móvil mediante un TEST DE PERSONALIDAD y recibirás uno de estos 4 móviles gratuitamente Sólo móviles de última generación que se RENOVARÁN MENSUALMENTE para incorporar los últimos modelos
Para recibir el test
envia un sms con MOVILESTILO22 al 7494
y consigue un movil y conocete a ti mismo
¡¡¡SOLO MOVILES DE ULTIMA GENERACION!!!
SIBERIAN.ST2 1087
NIGHTMARE 1086
XIII 1088
VAMPIRE 1223
SPLINTERCELL2 1089
SPEEDDEVILS 1014
SIBERIAN STR. 1011
PRINCE PERSIA 1005
SKATE&SLAM 1012
RAYMAN3 1018
PRINCE OF PERSIA ARENAS DEL TIEMPO 1281
Si dudas estamos en JUEGOS@SINFINDEJUEGOS.COM
fondos en color para tu movil
envia WAP29 + un espacio y el codigo de tu fotofondo al 7494
O LLAMA AL 806 41 69 90
35495 35529 35538 35540 35550 35944 35957
36000 36039 36013 36056 36064 36133 36152 36457 36481 36625 36636
35937 35178 36975 36487 36213 36155 35546 35171 37030 36648 36525
35986 35180 36083 36119 36126 36130 36139 36141 36151 36171
36215 36216 36228 36322 36346 36382 36384 36395 35168
logos y tonos
consiguelos con solo 1 sms
ENVIA LT43 + UN ESPACIO Y EL CÓDIGO DEL LOGO O TONO + UN ESPACIO Y LA MARCA DE TU MÓVIL AL 7494
O LLAMA AL TLFNO 806 41 69 89 EJ: LT43 50412 SIEMENS
si no esta el tono que estas buscando envia LT43 seguido de un espacio y una palabra que la identifique al 7494
21083 02347 21012 16222 09013 09016 06351 21019 09012
16223 50111 03110 30002 27026 02082 03004 29087 02279
30023 03383 06047 03084 27000 18026 03520 20138 03091
TOP TONOS
54407 Tengo Queco
55058 Cara al sol Himno
54391 Son de amores Andy y Lucas
54210 Fiesta pagana Mago de oz
55011 Himno de España Himnos
62023 Simpsons tv
62073 Shin Chan Tv
54353 Papi Chulo El chombo
68014 Hala Madrid himno
55024 Himno de la Legion Himno
54394 No es lo mismo Alejandro Sanz
54388 La madre de Jose El canto del loco
51005 El Exorcista cine
68002 Cant del Barca himno
54276 Ni mas ni menos Los Chichos
62027 Fraggle rock tv
62039 Rasca y pica tv
54400 Tanto la queria Andy y Lucas
59709 Crazy in love Beyonce feat. Jay Z
59608 8 mile Eminem
60570 Bring to life Evanescence
68030 Centenario Real Madrid Himno
51027 Mission impossible cine
59743 Where is the love Black Eyed Peas
51003 El bueno el feo y el malo cine
53237 Universe Chasis
57005 Tarzan Grito
55059 Asturias Patria querida Himno
68004 Athletic de Bilbao himno
59168 No woman no cry Bob marley
54275 Me muero por conocerte A. Ubago
53205 Samba adagio Safri duo
55022 Els segadors Himno
51021 La Pantera rosa cine
72107 Braveheart DJ Sakin
62007 El equipo A tv
62096 Las tapitas Anuncio Once
68001 Atletico de Madrid himno
54395 Los Serrano Fran Perea
54368 Bye bye David Civera
54387 Loca Malena Gracia
NOVEDADES
59774 Say it isn´t so Gareth gates
59773 I´m folle de toi In-grid
59772 Shut up Black eyed peas
60656 Rainmaker Iron Maiden
60653 Hysteria Muse
60655 Not me not I Delta goodrem
60654 Real world D-side
60652 Battery Metallica
60651 Ghost in navigator Iron Maiden
60650 If I can´t 50 Cent
tonos polifonicos
o llama al 806 41 69 90
envía TONOS95 espacio y el código del polifónico al 7494
si no esta el tono que estas buscando envia TONOS95 seguido de un espacio y una palabra que la identifique (el cantante, el titulo...) al 7494
82652 FIESTA PAGANA MAGO DE OZ
83796 LA MADRE DE JOSE EL CANTO DEL LOCO
83188 REAL MADRID HIMNO OFICIAL
83599 PAPI CHULO EL CHOMBO
80017 MISSION IMPOSSIBLE FILM
83584 BRING ME TO LIFE EVANESCENCE
83808 HIMNO DE ESPAÑA HIMNO
80025 THE SIMPSONS THEME
83662 CRAZY IN LOVE BEYONCE & JAY Z
82172 BARCELONA HIMNO OFICIAL
80726 NO WOMAN NO CRY BOB MARLEY
82935 NOCHES DE BOHEMIA NAVAJITA PLATEÁ
81689 ROSAS Y ESPINAS DAVID BISBAL
83228 SAMBA ADAGIO SAFRI DUO
80277 NOTHING ELSE MATTERS METALLICA
83914 NO ES LO MISMO ALEJANDRO SANZ
83604 LOCA MALENA GRACIA
80043 THE TERMINATOR FILM
80001 IN DA CLUB 50 CENT
82648 FELIZ NAVIDAD BONEY M
80096 PULP FICTION FILM
80093 EQUADOR SASH
83658 STAR WARS JOHN WILLIAMS
80002 LOSE YOURSELF EMINEM
80056 INSOMNIA FAITHLESS
80024 THE MATRIX FILM
80108 BENNY HILL THEME
80298 MASTER OF PUPPETS METALLICA
83675 FLIGHT 673 DJ TIESTO
83883 FRAGGLE ROCK TELEVISION
83849 MOLINOS DE VIENTO MAGO DE OZ
80293 ITS MY LIFE BON JOVI
82380 DAME VENENO LOS CHUNGUITOS
80269 FREESTYLER BOMFUNK MCS
80239 FINAL COUNTDOWN EUROPE
83850 LAS TAPITAS ANUNCIO ONCE
83655 THUNDERS TRUCK ACDC
83902 SON DE AMORES ANDY Y LUCAS
82835 MIÉNTEME D. BISBAL Y E. GADEL
80143 PINK PANTHER THEME
80472 EVERY BREATH YOU TAKE THE POLICE
83856 20 DE ENERO LA OREJA DE VAN GOGH
0122 0123 2444 0839 2446 0965
I WANT S
MOVIL FOTOS
envía un sms con 15FONDOS un espacio y codigo de tu fotofondo al 7057
PARA SAN VALENTÍN...
¿BUSCAS AMIGOS? ¿BUSCAS PAREJA?
BUSQUES LO QUE BUSQUES... NOSOTROS PODEMOS AYUDARTE
TENEMOS LA MAYOR BOLSA DE CONTACTOS DEL PAÍS. SEGURO QUE CON NOSOTROS ENCUENTRAS A QUIEN BUSCAS....
para ponerte en contacto envía LR17 al 7494